

Tartu Ülikool

Sotsiaalteaduskond

Ajakirjanduse ja kommunikatsiooni osakond

Bakalaureusetöö (8AP)

# **Identiteetide suhestatus mängulisusega rate.ee keskkonnas**

Jürgen Laos  
Juhendaja: Andra Siibak, MA

Tartu 2007

# Sisukord

Sissejuhatus .....	3
1. Teoreetilised lähtekohad .....	5
1.1 Identiteedi loomine virtuaalses keskkonnas ja mängulisus .....	5
1.2. Noorte internetikasutus ja Eesti taust .....	7
1.3. Internetiportaali Rate.ee .....	7
1.4. Terminid.....	9
2. Põhiprobleemid ja uurimisküsimused .....	11
3. Hüpoteesid ja teema piiritlemine.....	12
4. Andmete kogumine .....	15
4.1 Küsimustiku esitamine ja tagasiside.....	15
4.2 Intervjuude läbiviimine ja tagasiside.....	17
5. Küsitluse tulemused ja analüüs.....	18
5.1 Vastajate üldiseloomustus ja interneti kasutamise harjumused.....	18
5.2 Kasutajate tegevus ja eelistused rate.ee-s.....	23
5.3 Variidentiteetide kasutamise põhjused ja suhtumine sellesse.....	24
6. Intervjuude tulemused ja analüüs.....	32
6.1 Intervjuude vastused ja analüüs .....	32
7. Diskussioon .....	40
8. Kokkuvõte.....	42
9. Summary.....	44
10. Kasutatud kirjandus.....	46
11. Lisad.....	

## Sissejuhatus

Internet on noortele inimestele pakkunud palju väljendusvõimalust, avanud kanaleid ja seetõttu kasutavad seda ka paljud. Uurimuse „Mina. Meedia. Maailm“ andmetel on 15-19 aastaste noorte seas igapäevaseid internetikasutajaid 69%. Põhiliselt kasutatakse e-kirja teenuseid ja erinevaid otsesemaid suhtlusvahendeid (ICQ, MSN), kuid üha rohkem kasutatakse ka jututube ja internetifoorumeid. Uurimuses selgub, et 78% neist kasutab internetti tutvumiseesmärgil ja omakorda neist 56% ka omavahel kokku saanud (Runnel & Pruulmann-Vengerfeldt, 2004).

Internetis kui uues kommunikatiivses ruumis toimuvat ning seal tekkivatele virtuaalkogukondadele ja identiteetidele pööratakse viimasel aastakümnel üha rohkem tähelepanu. Interneti kaudu suhtlemise käigus luuakse vestluses osalejate poolt teistest osalejatest ettekujutus, mis iseloomustab vestluspartnerit – luuakse identiteet. Käesoleva töö uurimiskeskond on piiratud ühe Eesti populaarseima noorteportaaliga rate.ee. Rate.ee portaali on operaatori sõnul 335 854 aktiivset kasutajat. (Rate.ee, 2007), seega võib antud keskkonda pidada üheks populaarseimaks ja kindlasti ka mitmekesiseimaks portaaliks. Kaudselt tõendas suure kasutajaskonna ja teenindussfääris ka arvestatava turu olemasolu Eesti mobiilituru suurtegija EMT enamosaluse ost rate.ee portaalist, millega sooviti ligi pääseda sadadele tuhandetele noortele klientidele (Uusen 2006). Külalistavuse populaarsust kinnitab ka Eesti interneti kasutusstatistika, näiteks otsisüsteemi NETI edetabel TOP100 (NETI: Eesti WWW Top100), kus rate.ee paikneb pidevalt viiekümne populaarseima lehekülje hulgas. Populaarsuse seos noortega nähtub kasutajate vanusestatistikast, mille põhjal valdav osa registreerunud kasutajatest jääb enda määratletud vanuse põhjal eavahemikku 6-30 aastat (Oja, 2006).

Mainitud vanusegrupp on olnud paljude sotsiaaluurijate (McClellan, 1994; Katz, Evangelou, & Hartman, 1990) arvates mõjutatavam ja kõige altim uuendustele. Ühed peavad neid meedia poolt manipuleeritavateks ohvriteks, teised hoopis meedia suunajateks ja teadlikeks tarbijateks. Kuna aina suurem hulk selle vanuserühma liikmeid tarbib meediat arvuti ja interneti vahendusel – mida näitas ka uurimus „Mina. Meedia. Maailm“, oleks oluline teada, kui jõuliselt on interneti kogukond seotud oma digitaalse „minaga“ ning kui palju mängib „mina“ loomisel rolli mängulisus. Järgnevas uurimuses püütakse välja selgitada, **kas internetis, täpsemalt rate.ee portaalis suhtlejate poolt loodud vari- või paralleelidentiteedid on omavahel seotud nende õigete identiteetidega läbi mängulisuse aspekti.**

Töö tulemuste presenteerimisel on oluline kirjeldada tüüpilist variidentiteedikasutajast. Seepärast tugineb töö materjal autori poolt eelnevalt läbiviidud küsitluse ja bakalaureusetöö käigus esitatud intervjuude tulemustele ning isiklikele kogemustele rate.ee keskkonnas. Peale sissejuhatust tutvustab autor lähemalt teoreetilisi ja empiirilisi lähtekohti, edasi küsimustiku esitamisega seotud probleeme ja tagasisidet, teeb ülevaate vastustest ja analüüsib neid; töö lõpeb sisukokkuvõtte ning kasutatud kirjanduse loeteluga. Töö eesmärgiks on uurida internetikeskkonnas suhtlevate kasutajate ja nende loodud virtuaalidentiteetide seost mängulisusega. Teema – identiteedimängude ühe aspekti lahtimõtestamine – on oluline, võimaldades paremini mõista virtuaalidentiteedi olemust. Variidentiteetidel on internetis isemoodi roll, aktiivsed internetikasutajad on nende olemasolust teadlikud, kuid ometi suhtuvad võõrastesse suhtluspartneritesse pigem usaldavalt. Seda näitas ka katse 1960. aastate keskpaigas loodud arvutiprogrammiga Eliza, mis etendas psühhiaatrit, kellega patsiendid arvuti teel vestelda said – patsiendid vestlesid programmiga arvuti vahendusel ja olid lõpuni veendunud, et nende vestluskaaslaseks oli inimene (Weizenbaum, 1966). Autorile pakub huvi, miks luuakse ning mida püütakse variidentiteedi loomisega saavutada ja kas sellise illusoorse isiku ning enda identiteedi vahel tuntakse mingit seost.

# 1. Teoreetilised lähtekohad

## 1.1 Identiteedi loomine virtuaalses keskkonnas ja mängulisus

Termini identiteet määratlus on erinev sõltuvalt erinevatest teadusharudest. Käesoleva töö spetsiifika paremaks mõistmiseks on kõige parem kasutada indiviidi spetsiifilistele omadustele keskenduvat ja üht indiviidi teistest antud personaalsete suhete sotsiaalses kontekstis eristavat nn. Personaalse identiteedi teooriat. Antud teema puhul tuleb seda mõista küll virtuaalses kontekstis. Sotsiaalset identiteeti defineerib Henri Tajfel kui „indiviidi minakontseptsiooni osa, mis tuleneb teadmisest kuulumise kohta sotsiaalsetesse gruppidesse koos nendele omistatava väärtuse ja emotsionaalse tähendusega (Tajfel 1981, eestindus Valk 2003).

Virtuaalidentiteet näib semantiliselt vastanduvat mõistele "reaalne" või "päris" identiteet, igapäevases keelekasutuses on sellel aga reaalsem tähendus: reaalne, konkreetsele isikule vastav imaginaarne kujutis mõnes internetikeskkonnas; see on simuleeritav ja sümbolistlik (Fornäs 2002) ning levinud teema postmodernismis (Baudrillard 1998) Internetisuhtlus kui identiteetide omavahelise suhestumise aktiivne viis omakorda toob esile identiteedi realiseerimise viisid, identiteedi loomingulisuse ja muutlikkuse aspekti. Identiteedi kujunemisel mängib rolli ka konkreetne keskkond, kus identiteeti luuakse, see mõjutab seda vastavalt keskkonna spetsiifikale või teiste identiteetide mõjule. Nagu reaalses nii ka virtuaalses keskkonnas.

Refereerides Howard Rheingoldi võib öelda, et virtuaalsetes keskkondades kasutavad inimesed ekraanidele kuvatavaid sõnu meeldivusavaldusteks, diskussiooni astumiseks ja seal olemiseks, mõttevahetuseks või ärilisteks eesmärkideks, emotsionaalseks toeks, plaanide arutamiseks, kuulujuttude levitamiseks, armuavaldusteks, sõprade leidmiseks ja nende kaotamiseks, mängude mängimiseks, flirtimiseks ja palju ka niisama jutuajamiseks. Seega virtuaalses keskkonnas teevad inimesed peaaegu kõike seda mida ka reaalses keskkonnas tehakse, ainsa erinevusena on reaalsete kehade puudumine. Kedagi ei saa suudelda, aga samas keegi ei saa ka rusikaga vastu nägu lüüa, väga palju võib seal vahemikus juhtuda (Rheingold, 2003).

Kuna virtuaalkeskkondades inimesed ei näe üksteist, ehk sugu, vanus, rahvus ja füüsiline välimus ei ole nii nähtavad kui reaalses keskkonnas - see annab igale indiviidile võimaluse otsustada, kas ta soovib end näidata või kuidas ta soovib seda teha. (Kiesler, 1997)

Kuidas inimesed kujutavad endeid kui teised jäävad kehastumata ja anonüümseteks? Antud küsimus on virtuaalidentiteedi loomisel väga oluline, mõistmaks interneti mõju enesekujundamisele, eriti teismeliste seas, kes pole end veel selgelt määratlenud. Identiteedikujundamise analüüsile toetudes võib väita, et teismelised vaatavad maailma läbi „luubi“, mille kaudu luuakse „digitaalne minapilt“, mis omakorda erineb reaalsest minapildist, nende mängulisel enesepresentatsioonil on seega oluline osa eneseloomise juures, ka lähedased tundmatud ja anonüümsed sõbrad mängivad internetis tähtsat rolli, mõjutades seeläbi enesepresentatsiooni reaalses maailmas (Zhao, 2005). Oma identiteedi loojatele on olulised ka teiste inimeste identiteedid.

Lapsed sotsialiseeruvad läbi mängu samapalju kui „mängulisuse faasi“ ettekäändel läbi täiskasvanute valede, unelaulude, ähvarduste, meelituste ja juttude (Furth, 1996). Furthile toetudes võib öelda, et läbi mängulisuse mõjutatakse sotsialiseerumisprotsessi ehk oma identiteedi loomist. Teismeliste identiteet ei ole veel nii kinnistunud kui täiskasvanutel ja on rohkem mõjutatav. Erinevate identiteedi otsimisprotsesside läbi võib teiste tehtud tööd kaaperdada või omistada kas täielikult või osaliselt (Goldman, 1998).

Virtuaalses maailmas loodud identiteetide mängulisuse uurimisega on lähemalt tegelenud Johan Huizinga, tema mängulise inimese ehk Homo Ludensise terminit on edasi arendanud Diana Petkova (Petkova, 2005), kes kasutas terminit internetis suhtlevate inimeste iseloomustamiseks. Petkova sõnul on internetis identiteedid tihti võltsitud läbi mängu. Kaks põhikategooriat – esiteks „lapse mäng“, mis on tüüpiline loomadele ja lastele, kus mängulisusega on seotud teadmiste ammutamine ja teiseks „sotsiaalne mäng“, mis on tüüpiline täiskasvanud inimestele ja mida kasutatakse lõbuks, meelelahutuseks ning puhkuseks. Indiviidid võivad lihtsalt reaalset identiteedilt loodud variidentiteedile üle hüpata.

Roberts ja Parks (2001) on järeldanud, et variidentiteetide kasutamist praktiseerivad vaid vähesed, kuid neid nähakse suure grupina. Mitme variidentiteedi taga võib peituda üks indiviid ja oma mängust suurema mõnu saavutamiseks võib ta käituda väga üleolevalt või väljakutsuvalt. Mida suurem on ühe indiviidi mäng, seda rohkem ta silma torkab.

## **1.2 Noorte internetikasutus ja Eesti taust**

Uuringu „Mina. Meedia. Maailm“ andmetel kasutab igapäevaselt arvutit kodus 71% 15-19 aastastest noortest, koolis seevastu 30%. 2004. aastal läbiviidud uuringust selgub, et 69% noortest alustas arvutikasutamist 2-5 aastat tagasi, 19% juba enam kui 5 aastat tagasi, ülejäänud on arvutit kasutanud kuni kaks aastat. Koolis kasutab igapäevaselt arvutit 30%, kodus 71% noortest. Paar korda nädalas või sagedamini kasutab arvutit avalikus internetipunktis või sõprade ja sugulaste juures 30% 15-19 aastastest noortest. Arvutikasutajate tüüpidest tuleb 28%-ga esile aktiivne ja mitmekülgne mängija, 27% kontoritarkvara ja interneti kasutaja. Arvuti kasutamise mitmekülgsus on 37% noortest suur, arvutikasutuse oskuseid hindab 36% väga suurteks. Internetikasutajaid on selles vanusegrupis 97%, neist igapäevaselt kodus 69% ja koolis 25%. Internetikasutamisega tegi algust 49% noortest paar-kolm aastat tagasi. Internetile kuluvat aega tööpäevas hindas kuni 45-le minutile 40%, puhkepäevadel oli suurimaks kasutusvahemikuks 46-90 minutit 26% noortel. Koolis ja tööl kasutas interneti 57% paar korda nädalas, kodus igapäevaselt 69% 15-19 aastastest. Sama vanusegrupi interneti kasutussagedus avalikus internetipunktis või sõprade ja sugulaste juures on 70%, internetikasutajatüübilt domineerib suhtleja (45%). Põhiliselt kasutatakse e-kirja teenuseid ja suhtlusprogramme nagu ICQ ning MSN, kuid ka jututube ja internetifoorumeid. Uurimuses selgub, et 78% neist kasutab interneti tutvumiseesmärgil ja omakorda neist 56% on omavahel ka kokku saanud (Runnel & Pruulmann-Vengerfeldt, 2004).

## **1.3 Rate.ee internetiportaali**

1. mail 2002. aastal avatud internetiportaali rate.ee külastab päevas rohkem kui 120 000 inimest (nädalas enam kui 350 000). Portaali operaatori sõnul on tiipunnil lehel üle 20 000 inimese. Aktiivseid kasutajaid on 337960, millele lisanduvad veel varjatud kontode omanikud ning registreerimata kasutajad (Rate.ee, 2007). Edukalt lükati käima projektid

Lätis ([www.point.lt](http://www.point.lt), vaadatuim portaal) ja Leedus ([www.face.lv](http://www.face.lv), internetistatistika vaadatavuselt esikümnes), populaarsust koguvad projektid Venemaal ([www.limpa.ru](http://www.limpa.ru)), Soomes ([www.alfa.fi](http://www.alfa.fi), üle 500 000 kasutaja), Hollandis ([www.limpa.nl](http://www.limpa.nl)), Belgias ([www.zamba.be](http://www.zamba.be)). Lähiajaplaanides on avada sarnased leheküljed ka Saksamaal, Itaalias, Poolas, Portugalis, Hispaanias, Serbias, Rumeenias, Bulgaarias ja Türgis.

Portaali operaatori sõnul näidatakse rate.ee-s rohkem kui 18-miljonit lehte, mis moodustab umbes kaks kolmandikku kogu Eesti interneti mahust. Keskmise kasutaja lehel viibimise aeg on tavaliste portaalide külastamisest kaks kuni viis korda pikem – keskmine külastussessioon kestab umbes tund ning see kasvab.

Sihtgrupina on määratletud peamiselt aktiivsed noored, kes suhtlevad oma mõttekaaslastega ja otsivad uusi tutvusi. Vanusegrupina määratletakse kasutajad vanuses 14-30 eluaastat, enamasti on tegemist õpilaste või tudengitega. Operaatori väitel erineb rate.ee teistest portaalidest kasutajate motiveeritusest erinevate soovide vastu: suhtlemisvajadus, soov ennast näidata (sotsiaalne tagasiside), tutvuda ja ennast aktualiseerida (sotsiaalne eneseteostus), omada pidevat ülevaadet ümbritsevast.

Portaali saab kasutada iga huviline, registreerimine pole kontode, piltide, kommentaaride või ka foorumipostituste lugemiseks vajalik.

Samas on võimalik tasuta registreerida ja seeläbi rate.ee kasutajaks saada. Registreeritud kasutaja peab valima kasutajanime, soo ja märkima ka e-kirja aadressi, ülejäänud andmed vanuse, elukoha, huvide, jne. kohta ei ole kohustuslikud. Kasutajanime hilisem muutmine on tasuline teenus. Registreeritud kasutaja võib täita isiksustesti, lisada pilte (kuni kümme üheaegselt aktiivset pilti), teiste pilte hinnata, kirjutada oma isiklikku päevikusse, kommenteerida teisi kasutajaid ja teiste kommentaaridele vastata, teiste kasutajate postkastidesse kirju saata, iseloomustada teisi, liituda klubidega, postitada foorumitesse, jne. Erinevaid tasuta ja tasulisi teenuseid on portaali arenedes juurde tulnud ja ka ära kadunud. Registreeritud kasutajal on võimalik ka oma kool ning lõpetamise aasta määratleda, ehk pidada sidet klassikaaslastega.



Tasulistest teenustest võib kasutaja teiste pilte hinnata 10 punktiga (madalamad punktid on tasuta), pilte eelisjärjekorras ülevaatamisele saata, kontole staatus (lisatekst) saata, taustapilte tellida, blokeeritud konto avada, kasutajanime muuta, sünniaega muuta, oma postkasti mahtu suurendada, saata suletud postkastidesse kirju või ekslikult saadetud kirju kustutada, küsimustikke luua, klubi nime vahetada, boonuspunkte osta ja ka jututoas erinevaid võimalusi kasutada.

Boonuspunktide süsteem toimib iga rate.ee portaali loodud konto puhul ja punkte saab ka tasuta. Neid saab pildi hindamise, päevas korra sisselogimise, SMS-iga uue staatuse määramise, pealehel küsitlusele vastamise ja SMS-iga kellegi hindamise eest. Punkte saab kasutada rohkem kui 6 tunni jooksul mitmendat korda profiili muutes, pildi hindamisel seitsme punktiga, oma kontol pildi lisamisel või redigeerimisel ja kui kasutaja on päevas rohkem kui 50 kirja saatnud siis ka lisakirjade saatmiseks.

Registreerimisel portaali nõustub kasutaja ka selle reeglitega. Sisestama peab enda andmed, kellegi teise andmete või ka piltide kasutamine on keelatud, samuti on keelatud mitme konto omamine. Konto võidakse rate.ee moderaatorite poolt blokeerida ka rõvedasisuliste, ähvardavate või solvavate kirjade ja kommentaaride saatmise, kedagi solvata võivate või ebaeetiliste kasutajanimede loomise või ebaeetilise, rassistliku ja usulise propaganda või seadusega vastuolus tegevuse propageerimise/näitamise pärast. Ka piltide lisamisel kehtivad omad reeglid. Pilte võib lisada alates seitsmendast eluaastast kasutaja, keelatud on liigselt töödeldud või erootilised ja pornograafilised pildid, ka alkoholi või suitsetamise propageerimine alaealiste poolt. Piltide reeglitele sobivuse üle otsustavad rate.ee moderaatorid.

## 1.4 Terminid

**Portaal** on suurem veebikeskkond, mis pakub oma kasutajatele tavaliselt korraga mitmeid erinevaid suhtlusvõimalusi. Osa informatsioonist ja suhtlusest võib olla privaatne, osa avalik. Ka funktsioone on portaalil tavaliselt üsna palju, alates uudiste jagamisest ja lõpetades virtuaalse ostukeskkonnaga. Portaali kasutajaskonda võib ühendada nii suhtlemissoov kui ühine huvi (nt arvutimängud). Suhtlemisviisideks on muuhulgas

erasõnumite saatmine, virtuaalsete kingituste tegemine, portaalisisesed ajaveebid, jututuba ja portaalisisesed kasutajat tutvustavad lehed.

Vari- või paralleelidentiteedi esinemisvorm rate.ee keskkonnas on varikonto. **Varikonto** on portaali kasutaja poolt loodud lisa- või topeltkonto, kus võidakse kasutada nii kontolooja enda, väljamõeldud tegelaskuju, teise reaalse inimese või eelnevaist kombineeritud isikuandmeid. Kasutusele võidakse võtta nii juba eksisteeriva kasutaja, mujalt (internet, raamatud, televiisor, jne) nähtud, kuulnud tegelaskuju või avaliku elu tegelase isikuandmeid. Kasutatavateks isikuandmeteks võivad olla näiteks nimi või pildid kombineerituna vanuse, asukoha, ameti, saavutuste ja muu sellisega. Käesolevas töös peab autor vajalikuks eraldi defineerida vari- ja paralleelkonto mõisted: varikonto all mõistetakse võõraid andmeid esitavat kasutajaprofiili, paralleelkonto aga on õigete andmetega lisaprofiil.

**Feim** on portaali lisavõimalus, mis on igal kasutajakontol selle loomise ajahetkest olemas, näitab see kasutaja tutvusringkonna suurust ja tuntust. See number muutub seoseliselt kasutaja sõprade arvu suurenemise või vähenemisega ning sõltub ka nende feimist ehk ka tutvusringkonna suurusest ja tuntutusest.

## 2. Põhiprobleemid ja uurimisküsimused

Oma uurimistöös keskendusin eraldi vari ja paralleelidentiteetide suhestusest õigete identiteetidega ning paralleelidentiteetide loomisel mängulisuse aspektist.

**Põhiliseks uurimisprobleemiks on: kas internetis, täpsemalt rate.ee portaalis suhtlejate poolt loodud vari- või paralleelidentiteedid on omavahel seotud nende õigete identiteetidega läbi mängulisuse aspekti.**

Eesmärgiks on saada vastus järgnevatele küsimustele:

1. Mis eesmärgil kasutatakse rate.ee keskkonda?
2. Kas kasutaja on omanud ka vari- või paralleelidentiteeti?
3. Mille jaoks on vari- või paralleelidentiteeti kasutatud või miks see loodi?
4. Kuidas luuakse variidentiteet?
5. Mille järgi valitakse variidentiteedi andmed?
6. Milliseid teenuseid ja võimalusi rate.ee keskkonnas kasutatakse?
7. Kas variidentiteedi alt suheldakse teisiti kui õige konto alt?
8. Kuidas valitakse millist identiteeti suhtluseks kasutada?
9. Mida sooviti vari- või paralleelidentiteedi kasutamisega saavutada?

### 3. Hüpoteesid ja teema piiritlemine

Antud töö temaatika on senistes uuringutes kõrvale jäänud ja seetõttu tuli alustuseks koguda vastavat andmestikku. Andmete kogumise vormiks valis autor ankeetküsitluse ja intervjuu, saamaks kasutajailt vahetut tagasisidet ja saamaks ka mitteetteennustatavaid vastuseid. Küsimustikku koostades arvestati võimalikult palju rate.ee eripärade ja autori isikliku moderaatoritöö kogemusega (üheks rate.ee vanemmoderaatori ülesandeks ongi varikontode sulgemine). Vastuste tõetruuduse tuvastamiseks lisati nii küsimustikku kui intervjuusse kontrollküsimusi, mille vastuseid oli võimalik kasutajaprofiilidest üle kontrollida. Küsimustiku väljatöötamise käigus korraldati kitsas ringkonnas ka prooviküsitlus, mis tõi välja mõningad puudused ja tõestas oma vajalikkust enne valimile küsimustiku väljasaatmist. Peale mõningate kahetimõistmiste kõrvaldamist ning täpsustavate küsimuste lisamist riputati küsimustik internetti. Internetipõhise esituse põhjuseks oli asjaolu, et nõnda on sihtgruppi kuulujatel seda mugavam täita, samuti olid eeliseks vastuste laekumise kiirus ja hilisem vastuste kontrollimise ja kasutajate tagasiside võimalus. Valim piiritleti portaali keskkonda külastavate kasutajatega, kes on jäänud vahele vari- või paralleelkontode kasutamisega. Intervjuude valim sorteeriti vanuseliselts kitsamalt, arvestades kasutajate valmidust intervjuudes osalema.

Empiirilise kogumina valis autor sada vari- või paralleelidentiteedi kasutamisega rate.ee keskkonnas vahelejäänud kasutajat. Viiekümne kahest vastajast valiti omakorda välja kümme 14-18 aastast kasutajat, kellega viidi läbi intervjuud.

Nagu sissejuhatuses mainitud toetun töös ka isiklike kogemustele. Isiklike kogemuste meetodi kasutamisel kogutakse andmeid isiklikest kogemustest lähtuvalt, keskendudes kogemuste ammutamiseks kindlale paigale, austades seda ja ka üritades peegeldada tähendusi ja mõttekulgu, mida saavutatakse antud kontekstis (Clandinin & Connelly, 1994). Põhielement selle meetodi juures on teadmine, et isiklik kogemus keskendub kogemustele nelja aspekti pealt: seespidiselt, välispidiselt, tagurpidi ja edaspidi. Eesmärk on, et esitatakse küsimused nelja erineva aspekti juurest. Sellega on seotud ka isiklikud tunded ja nendega arvestamine, keskkond ja reaalsus, aga ka minevik, olevik ja tulevik ning ka ajutine seotus (Clandinin & Connelly, 1994). Analüüsides peab arvestama kui ulatuslikult need on avaldunud. Teadmiste tõlgendamine on väga raske püüe, mitte ainult erinevad inimesed ei tea erinevaid asju, hindavad, usuvad ja tajuvad neid erinevalt, aga teadmiste tõlgendamine ja teadmised on väga tihti segamini (Oakley 2000: 291). Smith ja Deemer (2003) väidavad, et teadvate inimestena oleme lähedalt seotud tajuga, mis meil on ja mida võib pidada teadmisteks. Teadmised ei kuku taevast, need on loodud sotsiaalsete ja poliitiliste jõudude koostöös vastusena sotsiaalsele või poliitilisele mõttetööle (Lawler 2003). Seega teadmised ei ole midagi kindlat, mis asuvad väljas- või seespool oma süsteemi, ootevalmis õigeks kujunemiseks või leidmiseks. Samas mitmed uurijad (Taylor, 1985; Bourdieu, 1977) usuvad, et sotsiaalse grupi liikmena ei suuda indiviid end kunagi täielikult grupist eralduda ja seega jäävad alles ka grupis saadud teadmised. Seda ma tean ja mida ma tean on omavahel kuidagi kirjeldamatult seotud, mitte ainult kuidas ja miks ma tean midagi, aga ka millal ja kus ma olen seel teadmiseni jõudnud, seega kontekstist sõltub palju (Cole & Knowles, 2001: 22). Seega isiklike kogemuste meetodit kasutades peab eelkirjeldatuga arvestama.

Laurence Goldman (Goldman, 1998) väidab, et erinevate identiteedi otsimisprotsesside läbi võib teiste tehtud tööd kaaperdada või omistada kas täielikult või osaliselt. Furth (Furth, 1996) arutleb, et noores eas ei ole inimese identiteet veel kinnistunud ja on väga mõjutatav, seejuures ei pruugi noor seda endale teadvustada. Sellest lähtuvalt sean hüpoteesi, et **rate.ee portaali kasutajad ei tunnista enda loodud vari- või paralleelidentiteedi ja õigete identiteedi vahel seost, kuid see tuleb esile läbi mängulisuse.**

Oma töö olen piiritletud Eesti ühe populaarseima noorteportaaliga – rate.ee. Tegemist on nii kaudsete kui otseste näitajate põhjal Eesti noorte seas ühe kasutatavamate veebilehtede seas. Soovi korral on kasutajatel võimalik oma pilte lisada, teiste pilte hinnata, kommenteerida või ka kirjavahetust pidada, blogida, mängida, mobiilsideteenuseid kasutada jne. Nii laialdane kasutatus ja mitmed teenused annavad võimaluse pettusteks läbi süsteemi nõrkade kohtade ärakasutamise ehk kasutajatel jääb palju mängimisruumi variidentiteetide loomiseks. Rate.ee portaali statistikale toetudes suletakse ühe ööpäeva jooksul umbes 100 kontot, millele tuleb lisada veel süsteemi poolt vananenuks tunnistatud kontod, mis automaatselt kaovad. Põhiliste sulgemispõhjustena tuuakse ära ahelkirjade saatmist, ebaviisakat käitumist, varasemast ühe aktiivse konto omamist, võõraste andmete või pildi kasutamist ning varikonto omamist. Viimased neli kuuluvad sisuliselt vari- või paralleelidentiteetidenä kasutatavate kontode alla.

Uurimise alla on võetud [www.rate.ee](http://www.rate.ee) portaal (rate.ee keskkond) ja seal loodud kasutajakontod, täpsemalt aga vari- ja topeltkontod. Kui virtuaalsuhtluse olulisemateks aspektideks lugeda aega, osalejate arvu, anonüümsuse määra ja avalikkuse/privaatsuse suhet (Oja 2005), siis rate.ee portaalis toimuv paigutub oma olemuselt samasse gruppi veebifoorumite ja kommentaariumitega, nimelt on suhtlus pigem asünkroonne (teadete vahetajad ei pea samal ajal keskkonnas viibima), osalejaid on palju ja nad esinevad pigem oma virtuaalnäoga, s.o suhteline anonüümsus on võimalik; ning avalik ja privaatne suhtlus esinevad kombineeritud kujul.

## **4. Andmete kogumine**

### **4.1 Küsimustike esitamine ja tagasiside**

Küsitlusetappe oli kaks, kõigepealt koostati küsimustik. Töö tulemuste presenteerimisel on oluline näidata neid mõlemaid, mõistmaks paremini tausta ja saamaks ettekujutus tüüpilisest variidentiteedikasutajast.

Küsitlusele vastajad pidid omama mitut kontot. Mitme konto kasutamine selgus süsteemi ja kasutajate erinevate või samade arvutite IP-aadresside kontrolli käigus. Peale avastamist suleti varikonto või kontod ja kasutaja õigele kontole saadeti palve küsimustele vastata. Seejuures salvestati kasutaja IP-aadress, mille abil sai hiljem võrrelda laekunud vastuseid kasutaja profiilis esitatud andmetega. Ted Gaiseri ja Rachel Weissmani uurimuste põhjal (Gaiser, 1997; Weissman, 1998) võis karta küsimuste ignoreerimist, nii üritasid mõned kasutajad ka vastamist mänguna võtta, mõni küsitletav saatis mitu erinevat vastust järjest või „lollitas“ vastuste sisus. Valesti täidetud küsimustikud eraldati teistest ja neid ei arvestatud hilisemal andmete analüüsil.

Küsitluse eesmärgiks oli vastajatelt saada võimalikult mitmekesisest ja kallutamata informatsiooni, ehk andmeid mille kohta ei oleks osanud isegi küsida. Sellepärast koostati paljuski lahtiste vastusevariantidega küsimustik. Kuna rate.ee kasutajad on portaalis väga aktiivsed (rate.ee meeskonna hinnangul on nende keskkonna päralt 2/3 Eesti interneti mahust), tundus kõige sobivamana kasutada portaali enda suhtlusvahendeid ja kontakteeruda valitud kasutajatega neile mugaval moel ehk rate.ee-sisese kirjaga.

Üks põhjus, miks küsitlus edastati just interneti vahendusel, mitte paberkandjal, avaldus noorte meediakasutusuuringus. Eesti koolilastest 97,8 protsenti kasutab internetti (seejuures 73,1 protsenti kasutab interneti püsiühendust) ja 90,3 protsendil on kodus vähemalt üks arvuti. Kõige rohkem aega – 80 protsenti – kulub lapsel MSNis (vestlusprogramm), muusika ja internetiraadio kuulamisega tegeleb 71,6 % otsingumootorite kasutamisega 60,5 %, muusika ja filmide allalaadimisega 44,7 % ja elektronkirjade lugemise ning saatmisega 43,8 % lastest (Noored ja Meedia, 2006)

Kokku saadeti välja 100 küsimustikku, milledest tagasi saadi 52 (Lisa 1). Küsimustikule adressaatide leidmine osutus eeldatust keerulisemaks. Juba enne küsimustiku väljasaatmist ja vastajate otsingul selgus, et suurem osa kontosid suletakse kellegi solvamise, ebaviisakalt kommenteerimise, ahelkirjade saatmise või portaali teiste reeglite vastu eksimise pärast. Saja inimese leidmine, kel ka reaalselt varikonto sel hetkel kasutusel oli valmistas raskust. Omakorda pidi arvestama, et kõik küsimustiku saanutest ei ole arvatavasti huvitatud vastamast ja nad võivad ignoreerida. Küsimuste ignoreerimist ennustasid ette ka teised uurimused, kus tõdeti, et reaalajas esitatavates internetiküsitlustes asuti küsimusi ignoreerima või väljuti koguni vestlustest (Gaiser, 1997). Kitsastes fookusgruppides on ei ütlejate osakaal internetiküsitlustes mitu korda suurem võrreldes paberandjal esitatud küsitlustega (Weissman, 1998).

Küsimustiku adressaadid jagati kaheks ja küsimustik saadeti välja kahepäevase vahega. Lootuses täheldada vastuste erinevat tendentsi vastuste põhjalikkuses või vastajate arvus väljastati esimene osa tööpäeval, teine nädalavahetusel. Mõlema tagasiside oli üllatavalt sarnane. Esimese küsimustikule reageeris koheselt 17% küsimustiku saanutest ja teisele 15%. Peale neljapäevast ooteaega saadeti kasutajatele veel meeldetuletus. Lõpptulemust – 49% vastuseid – peab autor sihtgruppi arvestades küllaltki heaks.

Sajast rate.ee portaali kasutajale saadetud küsimustikust saadeti tagasi 49%, sealhulgas oli ka kaks vastajat, kes otsustasid küsimustiku täita alles peale pikka kirjavahetust ja veendumist, et vastuste sisu ei põhjusta nende rate.ee kasutajakonto sulgemist. Küsimustele vastamast keeldus kirjalikult 3% küsimustiku saanutest, kes leidsid, et nad ei ole kohustatud seda täitma. Ülejäänud valimis olnud ja küsimustiku saanud kasutajad kas ei reageerinud üldse ka korduvatele teadetele või käisid ainult küsimustikuga tutvumas ega täitnud seda. Tagasiside oli üllatavalt suur, arvestades küsimustiku saanud kasutajate vanust ja hirmu oma rate.ee kasutajakonto sulgemise ees. Hirmu rate.ee kasutajakonto sulgemise ees näitas ka kirjavahetus küsimustiku saanud kasutajatega, kes oma kirjades vihjasid või küsisid otse, kas nende konto võidakse sulgeda. Kuna kasutajad paiknesid reaalselt üle Eesti või välismaal ja kontrollitava tagasiside saamise eesmärgil esitati küsimustik virtuaalsel teel, on vastused paberküsitlusega võrreldes adekvaatsemad, sest esitatud infot oli võimalik analüüsida kasutajaprofiilide taustal. Ühtlasi sai kergesti kõrvaldada sama kasutaja korduvad vastused. Mänguline lähenemine ja seeläbi vastustega



eksperimenteerimine, kasutades vabalt valitud assotsiatsioone, lootes seeläbi vigu vältida, on laste puhul üsna tavaline (Boyer, 1998). Seega põhimõtteliselt oleks võinud eeldada, et anonüümsena näivas keskkonnas proovivad kasutajad ka vastustega eksperimenteerida, ent andmete võrdlemine ja analüüs seda ei näidanud.

## **4.2 Intervjuude läbiviimine ja tagasiside**

Kümme intervjuueeritavat valiti välja saja küsimustikule vastaja seast. Otsustavaks said vanuseline sobivus kui ka jaatava vastuse andmine küsimusele, kas sa oled kunagi varikontot kasutanud? Intervjuueeritavate vanuseline jaotus oli 14-18 eluaastat. 6 meessoost, 4 naissoost vastajat.

Olulist rolli mängis ka intervjuueeritavate kättesaadavus ja vaba aja leidmine intervjuuks. Kuna noorte inimestega suhtlemine võib intervjuueerija vanust arvestades neile ebamugavusi valmistada, võis julgustuseks kaasa võtta ka sõbra või sõbranna. Seda võimalust kasutas kaks intervjuueeritavat. Intervjuueeritavatele esitati avatud vastusevariantidega küsimused, mida vajadusel täpsustati või täiendati vastusevariantidega. Küsimustele vastuste andmisega ei kiirustatud ja intervjuu käigus oli peale esimesi küsimusi märgata intervjuueeritava avatumaks muutumist, mistõttu esitati intervjuu käigus esimesed küsimused uuesti, mille tulemusena saadi märksa põhjalikumad vastused. Kindlaid järeldusi ei saanud teha vanuse ja küsimustele vastamise põhjalikkuse vahel. Pigem olenes see vastaja suhtumises ja avatuses.

Intervjuudest kasutajatega selgus, et paralleelidentiteedid luuakse igavusest, vajadusest enda identiteeti varjata või teiste inimeste kulul naljategemiseks, nende ärritamiseks. Vähemal määral leidis intervjuude käigus kinnitust ka fakt, et paralleelidentiteet luuakse teise portaalikasutaja sõnade paikapidavuse ja aususe kontrollimiseks.

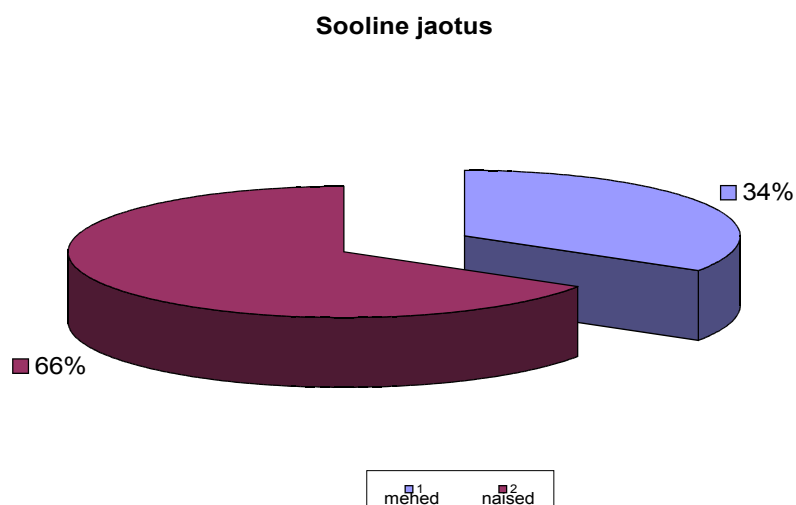
Meessoost vastajate osas oli täheldatav teatav julgus ja peale lihtsat internetivestlus ka nõusolek, kui naissoost intervjuueeritavate veenmisega läks rohkem aega. Tõenäoliselt võivad siin rolli mängida ka asjaolud, et ka sajale väljasaadetud ankeedile olid meesvastajad koheselt valmis vastama, kui naissoost vastajatele pidi meeldetuletuseid

saatma. Meessoost vastajate tõrksust oli märgata pigem nende kirjavahetuses, kus uuriti küsimustiku eesmärgist ja vastuste mõjust nende loodud identiteetidele. Naissoost vastajad pigem ignoreerisid esimest palvet ja alles peale meeldetuletust tekkis teatav huvi.

## 5. Küsimustiku tulemused ja analüüs

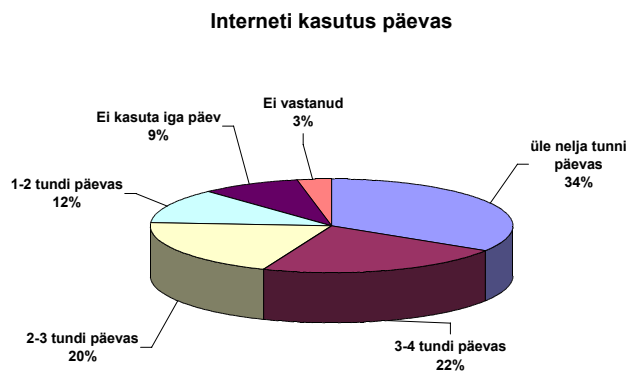
### 5.1. Vastajate üldiseloolumustus ja interneti kasutamise harjumused

Vastajaist 66 protsenti olid naissoost, nende hulgas ka kaks küsimustikule vastamisest keeldujat. Meessoost vastajaid oli 34 protsenti, nende hulgas üks küsimustikule vastamisest keelduja (Tabel 1.1). Vanusepiirid algasid 8 ja lõppesid 50 eluaastaga. Kõige noorem vastaja oli meessoost, kõige vanem vastaja naissoost. Vastajate keskmine vanus oli 14,6 eluaastat.



Tabel 1.1

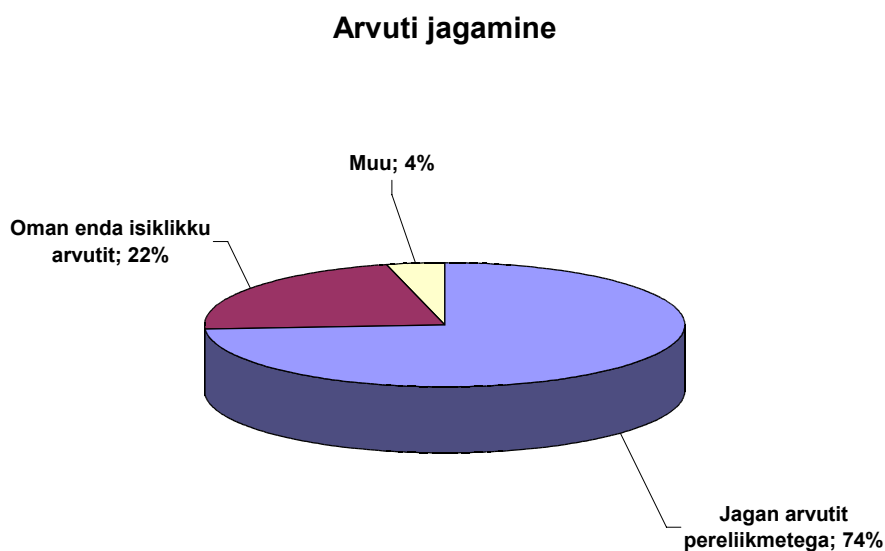
34% vastajaist kasutas internetti iga päev rohkem kui 4 tundi, 22% vastajaist 3-4 tundi, 20% vastajaist 2-3 tundi, 12% vastajaist 1-2 tundi, 9% vastajaist ei kasuta iga päev ja 3% vastajaist jättis vastuse andmata (Tabel 1.2).



Tabel 1.2

Mõnevõrra kesisem protsentuaalne jaotus saadi küsitlusest Mina. Maailm. Meedia (2006), kus selgus, et internetti kasutati pigem iga päev 60% (Mina. Maailm. Meedia (2006) lk 352). Käesoleva küsitluse mõnevõrra suuremad protsendid on seletatavad küsitluse esitamise viisi ja noore sihtgrupiga. Mina. Maailm. Meedia (2006) küsitlus esitati paberkandjal ja käesoleva töö küsitlus internetis.

74% vastajaist jagas arvutit mõne teise pereliikmega, 22% omas enda arvutit ja 4% ei täpsustanud (Tabel 1.3).



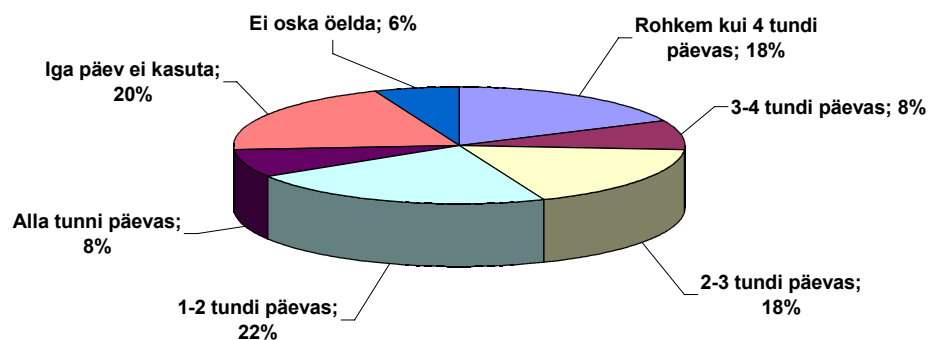
Tabel 1.3

Rate.ee keskkonda kasutati rohkem kui 4 tundi päevas 18% juhtudest, 8% kasutas 3-4 tundi, 18% kasutas 2-3 tundi, 22% kasutas 1-2 tundi, alla tunni päevas 8% vastajaist ja iga päev ei kasuta 20% ning 6% jättis küsimusele vastuse andmata (Tabel 1.4).

Kui internetti kasutas päevas rohkem kui 4 tundi 34% vastajatest, siis rohkem kui 4 tundi rate.ee keskkonnas veetis neist napilt üle poole (18%). Kõige rohkem veetis rate.ee keskkonnas aega 22% kasutajatest ja keskmiseks ajavahemikuks oli 1-2 tundi. Seega kõige rohkem aega internetis veetvatest inimestest lähtuvalt võib väita, et lisaks rate.ee keskkonnale külastatakse aktiivselt ka teisi lehekülgi. Kuna vaba aja veetmist hinnati kõige

kaalukamaks interneti kasutamispõhjuseks, siis võib järeldada, et internetikasutajatel jääb piisavalt aega info ammutamiseks, mille põhjal võib ta luua endale virtuaalidentiteedi.

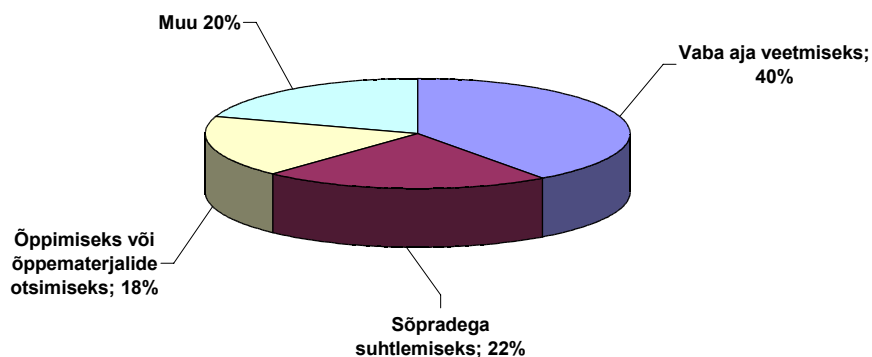
#### Rate.ee portaali kasutamine päevas



Tabel 1.4

Internetti kasutatakse kõige rohkem vaba aja veetmiseks (40%), enam-vähem võrdselt sõpradega suhtlemiseks (22%) ja õppimiseks/õppematerjalide otsimiseks (18%), harvem nimetati fotode laadimist, uute tutvuste loomist, niisama surfamist, rate.ee külastamist (Tabel 1.5).

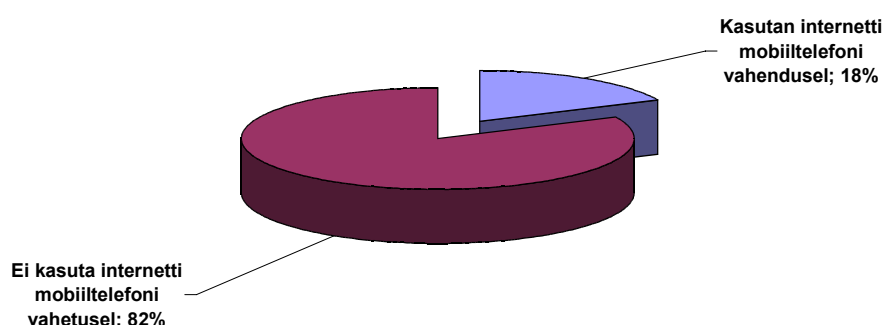
#### Internetti kasutamine enamasti



Tabel 1.5

18 protsenti vastanuist kasutab internetti lisaks arvutile ka mobiiltelefoni vahendusel, lugedes sellega uudiseid, vahetades e-kirju ja külastades suhtlusportaale (Tabel 1.6).

**Mobiiltelefoni vahendusel interneti kasutamine**

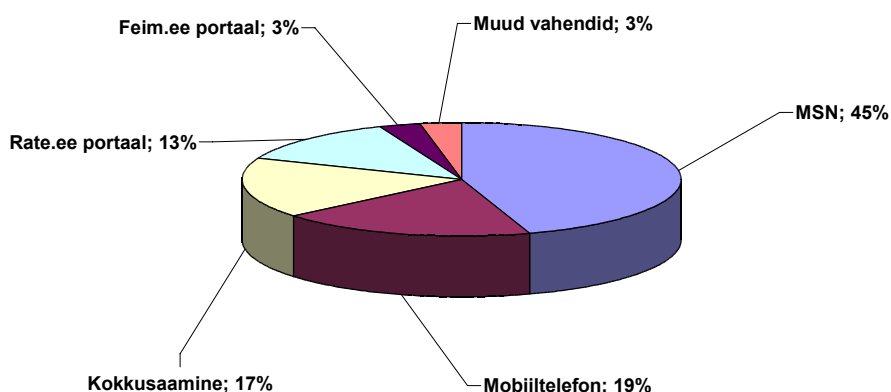


Tabel 1.6

Samas küsitluse Mina. Maailm. Meedia tulemustest lähtuvalt omas mobiiltelefoni kokku 76% meestest ja 67% naistest, 15-19 aastaste seas oli mobiiltelefonide omajate arv 80% ja 20-29 aastaste seas isegi 95% (Mina. Maailm. Meedia 2006 lk. 147). Väljatoodud vanusegrupid kattusid antud töö valimiga ja võinuks eeldada suuremat interneti kasutust mobiiltelefonide vahendusel.

Lisaks rate.ee –le kasutatakse suhtlemiseks veel MSN'i ja Skype'i. ning rate.ee keskkonnale sarnaseid teisi lehekülgi nagu www.isero.com, www.score.ee, www.feim.ee, www.dates-web.net, www.face.lv, www.limpa.ru, www.everyday.com. Sõpradega suhtlemisel pidas 45% vastajaist esmatähtsaks MSN-i, 19% vastajaist mobiiltelefoni, 17% vastajaist sõbraga kokkusaamist, 13% vastajaist rate.ee keskkonda ja feim.ee keskkonda pidas esmatähtsaks vaid 3%, seega vahetu silmast-silma suhtlus on taandunud alles kolmandale kohale Küsimustiku täitnutest 3% jättis selle täpsustamata ja kaks küsimustiku täitjat ei osanud midagi vastata (Tabel 1.7).

### Sõpradega suhtlemisel peetakse esmatähtsaks vahendiks



Tabel 1.7

Lisaks olid oluliste suhtlusvahendite või kohtadena nimetatud Tudu bussijaam, e-post, [www.jippii.ee](http://www.jippii.ee), orkut, skype, [www.feim.ee](http://www.feim.ee), [www.dates-web.net](http://www.dates-web.net) ja kool. Nii tihe rate.ee keskkonnale sarnaste alternatiivportaalide külastamine annab mugava ligipääsu teiste inimeste andmetele (pildid, vanus, sugu, asukoht jne) ja miski ei takista nende kasutamist identiteedivarguseks. Kasutada saab nii teisest keskkonnast leitud kasutaja tervikandmeid kui ka eraldi pilte, luues täiesti eraldiseisva identiteedi, mida seob õige isikuga tihtipeale vaid pilt.

Kui internetikeskkonnas esitatud küsimustikus pidasid vastajad sõpradega suhtlemisel esmatähtsaks MSN-i (45%), siis Mina. Maailm. Meedia (Mina. Maailm. Meedia. 2006 lk. 161) küsitluse puhul rõhutati isikliku vahetu suhtlemise olulisust (92% pidas seda oluliseks, 8% ei kasutanud üldse), MSN-i hindas aga oluliseks 34% ja 66% ei pidanud seda oluliseks. Jälle näitab see küsitlusele vastanute arvutikeskset suhtlemist, mis võimaldab enda identiteeti vastavalt vajadusele ja üsna kerge vaevaga mugandada või üldse uut identiteeti luua, puudub ju silmast-silma kontakt reaalse inimesega, ainumääravaks jääb see mulje, mida endast virtuaalkeskkonnas luuakse.

Enimkülastatavateks internetilehekülgedeks märgiti:

**31 korral** [www.rate.ee](http://www.rate.ee)

**3 korral** [mangukoobas.lahendus.ee](http://mangukoobas.lahendus.ee) (veebipõhiste arvutimängude kogu)

**2 korral** [www.hot.ee](http://www.hot.ee) (populaarne veebipõhine e-post)

[www.feim.ee](http://www.feim.ee) (rate.ee analoog)

[www.msn.com](http://www.msn.com) (populaarne veebipõhine e-post)

Mainiti ka muid lehekülgi:

- reaajas veebipõhised arvutimängud ([www.runescape.com](http://www.runescape.com), [www.crime.ee](http://www.crime.ee), [www.tigergames.ee](http://www.tigergames.ee));
- uudisteportaalid ja otsingusüsteemid ([www.delfi.ee](http://www.delfi.ee), [www.neti.ee](http://www.neti.ee), [www.google.com](http://www.google.com));
- veebipõhine e-post ([www.mail.ee](http://www.mail.ee));
- rate.ee analoogid ([www.date.ee](http://www.date.ee), [www.limpa.ru](http://www.limpa.ru), [www.isero.com](http://www.isero.com), [www.face.lv](http://www.face.lv));
- tele-teemalised portaalid ([www.kanal2.ee](http://www.kanal2.ee), [www.tv3.ee](http://www.tv3.ee), [www.mtveesti.ee](http://www.mtveesti.ee), [seriaal.pri.ee](http://seriaal.pri.ee));
- huumor ([www.aegmaha.ee](http://www.aegmaha.ee));
- videoportaal ([www.youtube.com](http://www.youtube.com));
- laulusõnad ([www.lap.ttu.ee/~muhv/lyrics.php](http://www.lap.ttu.ee/~muhv/lyrics.php));
- mobiilihelinad ([www.jippii.ee](http://www.jippii.ee));
- ratsutamine ([www.esthorse.ee](http://www.esthorse.ee));
- sotsiaalsed võrgud ([www.orkut.com](http://www.orkut.com));
- internetipank ([www.hanza.net](http://www.hanza.net));
- harrastuskunst ([www.deviantart.com](http://www.deviantart.com)).

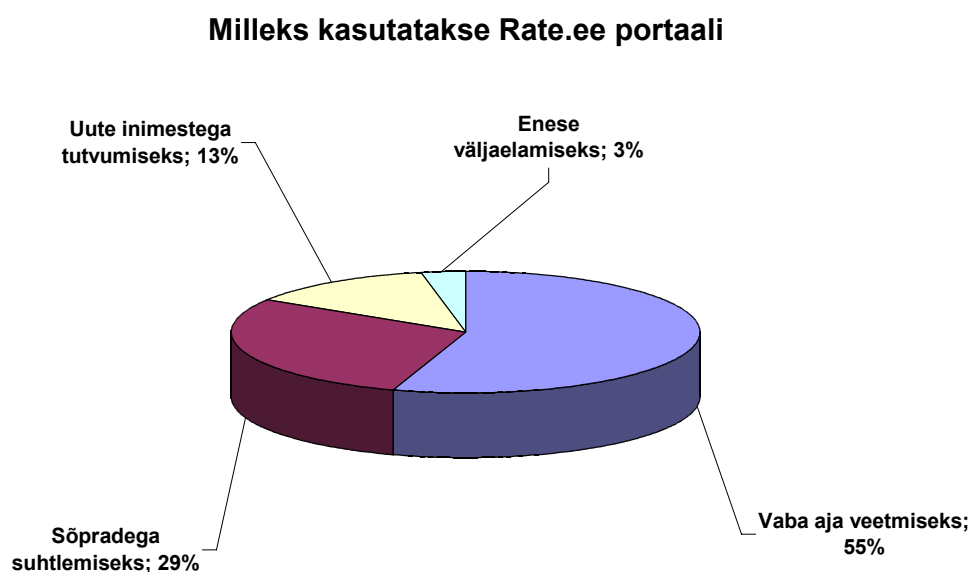
Suuresti näitab see vastajate huvi suhtlusportaalide vastu, kindel koht on ka mängu pakkuvatel lehekülgedel, mõneti tagaplaanil on e-kirja teenust, uudiseid või videoklippe pakkuvad internetileheküljed. Siin on seos ka vanusega, mängu pakkuvaid lehekülgi külastasid enamasti alla 15 aastased kasutajad, samas kui videoklippe, pangateenuseid ja e-kirja teenust pakkuvaid lehekülgi mainisid kasutajad alates 16. eluaastast. Seega on 16. eluaasta omalaadseks üleminekueaks, millest edasi hinnatakse interneti juures pigem praktilisi teenuseid (e-kirjad, pangateenused) ja millest nooremad kasutajad hindavad pigem võimalust vaba aega veeta huvitavate mängude keskel. Kuigi uuringu Mina. Maailm. Meedia (2006) käigus ei küsitatud alla 15-aastaseid inimesi, väljendus seal selgelt 15-74 aastaste huvi pigem info otsimise (olulisuselt esikohal) kui mängude mängimise vastu, mis



15-19 aastaste vastajate seas oli alles 8. kohal. Olulisemateks peeti e-mailide saatmist ja tekstitöötlust (Mina. Maailm. Meedia. 2006 lk. 150).

## 5.2. Kasutajate tegevus ja eelistused rate.ee-s

Rate.ee keskkonda kasutas eelkõige vaba aja veetmiseks 55% vastajaist, sõpradega suhtlemiseks 29% vastajaist, uute inimestega tutvumiseks 13% vastajaist, vaid 3% vastajaist aga enese väljaelamiseks (Tabel 2.1).



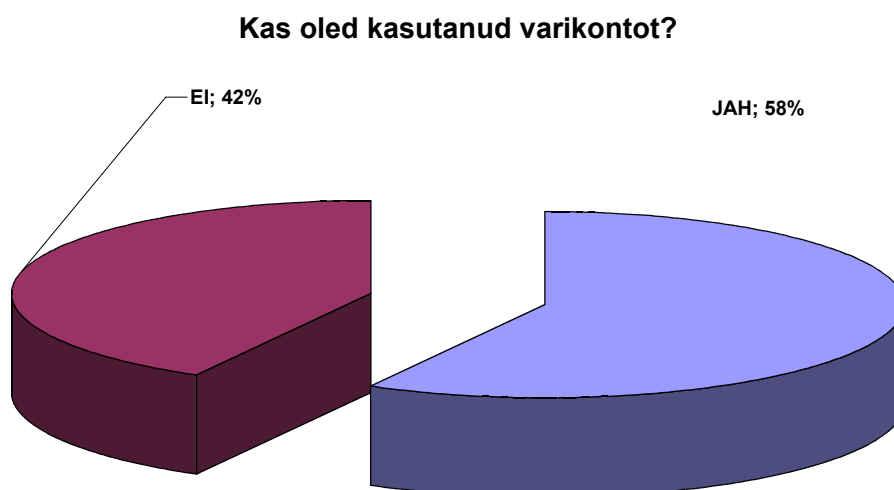
Tabel 2.1

Vähetähtsaks peeti kallima leidmist, mis leidis äramärkimist vaid kokku kuuel ankeedil ja kõik kuus vastajat pidasid seda oma järjestuses kõige ebaolulisemaks. Rate.ee portaali teenustest kasutasid vastajad kõige rohkem kirjade saatmise võimalust, mis leidis äramärkimist 82% vastaja ankeedis, 52% vastajaist kasutasid kommenteerimisvõimalusi, 46% vastajaist kasutasid hääletamisteenuseid, 20% kasutasid jututoa võimalusi ja 14% blogisid ehk pidasid oma internetipäevikut. Seega – kuna kirjade saatmine on märgatavalt levinuimaks tegevuseks, võib oletada, et üheks variidentiteetide laialdase kasutamise põhjuseks on soov kirju „anonüümsena“ saata, varjates kirja saaja eest oma tegelikku identiteeti. Virtuaalidentiteeti sel moel rakendades jääb tegelik kirjasaatja adressaadi eest varju ja julgeb oma sõnavõttudes end julgemalt väljendada (Benwell, Stokoe 2006).

Seejuures tuleks veel arvestada, et kirjade saatmine on rate.ee-s üks väheseid privaatseid tegevusi. Saadetud kirja näeb ainult kirja saaja, isegi moderaatoritel pole kasutajate postkastidele ligipääsu. Samal ajal on pildikommentaariid, blogid, profiilides esitatavad andmed, klubidesse kuulumine jms laiemale ringile nähtavad. Kirja saates on võimalik oma sõnum edastada ainult konkreetsele isikule, kartmata ülejäänud kasutajate reaktsioone või hinnangud, millega näiteks pildikommentaari puhul võib kergesti kokku puutuda.

### 5.3. Variidentiteetide kasutamise põhjused ja suhtumine neisse

Küsitlusele vastanutest 58% tunnistasid, et kasutavad või on kasutanud korraga mitut kontot. 42% vastanutest ei tunnistanud varikonto kasutamist, kuigi kasutajate tausta uurimine läbi rate.ee keskkonna näitas, et neil oli varikonto olemas (Tabel 3.1).



Tabel 3.1

Mis näitab kasutajate kartust varikonto kasutamist tunnistada või teadmatust terminile varikonto. 29% vastanuist olid konto loonud ilmselgelt solvangute ja roppuste edastamise eesmärgil, nii oli isegi kasutajanimeks tihti valitud mõni suguorgani nimi või lihtsalt „Andresonloll“ (Kasutajanimest võime välja lugeda inimese nime – Andres - , ja konto looja suhtumise temasse. Kuna kasutajanimi on virtuaalse identiteedi loome puhul esmatähtis, sest see loob kasutajast esmamulje, peaks antud kasutajanimi teisi eemale

tõukama või halvustavalt suhtuma panema). Selliseid kontosid kasutati tihti vaid üheks kindlaks kirjavahetuseks või kellegi piltide kommenteerimiseks, tahtmata seejuures oma tegelikku identiteeti paljastada.

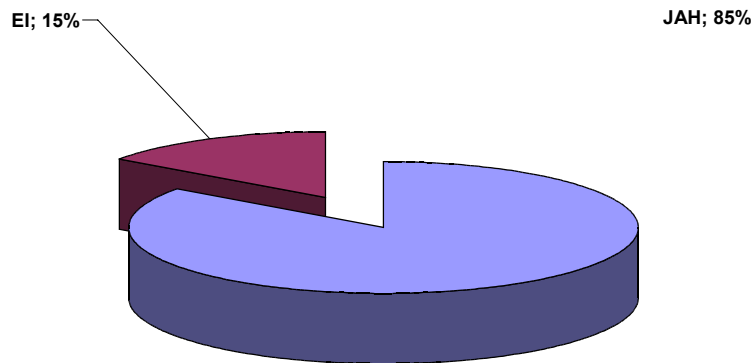
Mitme konto kasutamist tunnistanud rate.ee kasutajad põhjendasid enda käitumist nii:

- sest ühele kontole mahub vaid 10 pilti ja soov oli rohkem enda pilte lisada (võimalik motiiv – tähelepanuvajadus, soov end eksponeerida);
- oli vaja mõnele rate.ee kasutajale kirjutada, kes kasutaja õige konto oli blokeerinud. (võimalik motiiv – isiklik suhtekorraldus, soov konflikti lahendada või vastaspoolele oma negatiivset hinnangut edastada);
- rate.ee top-i pääsemiseks (võimalik motiiv – soov end kehtestada, teistest paremana tunda, olgugi see kõrge koht saavutatud pettusega);
- feimi kasvatamiseks (võimalik motiiv – kasutaja soov näidata end populaarsemana kui ta seda tegelikult on);
- kellegi võõra etendamiseks (võimalik motiiv – soov osa saada kuulsustele suunatud tähelepanust ja kujuteldavast erilisest kohtlemisest; oma eeskuju etendamise kaudu muutuda temaga sarnasemaks; sellega võibki kaasneda tugev rolli sisse elamine);
- kuna teistel on (võimalik motiiv – protestivaimus nõudmine võrdse kohtlemise järele või lihtsalt otsitud selgitus, kuna motiiv on ka kasutajale endale ebaselge);
- nalja pärast (võimalik motiiv - tembutamine);
- teiste halvustamiseks, sõimamiseks või halbade hinnetega hindamiseks (võimalik motiiv – kasutaja soov väljendada oma negatiivseid emotsioone nõnda, et seda ei seostataks tema isikuga; end püütakse näidata positiivses valguses ja negatiivse osas jääda anonüümseks);
- kuna õige konto parool ununes (võimalik motiiv – soov oma virtuaalidentiteeti iga hinna eest säilitada või taastada);
- oma väljavalitu/sõprade ustavuse proovimiseks, püüdes varikonto alt mingit intriigi luua (võimalik motiiv – probleemid enesehinnangu ja inimsuhetega, usaldamatus, soov teiste usaldusväärstust kontrollida või teiste suhteid mõjutada).

Kuna valimis olid ainult varikonto või lisakonto loonud kasutajad, siis 19 eitavat vastust varikonto kasutamise kohta on seletatav nii kartusega oma õige konto sulgemise ees kui ka teadmatusena. Kartus tuli selgelt esile kasutajate kirjavahetuses peale küsimustiku väljasaatmist. Kasutajad kirjutasid küsimustiku väljasaatjale ja küsisid, kas nende konto võidakse olenevalt nende vastustest sulgeda. Saades küll eitava vastuse, oldi siiski ettevaatlikud ja küsiti veel kord üle. Samuti näitas kartust ka esmane vastamisest keeldumine. Kasutaja ei vastanud päringutele, miks ta sellest keeldus ning blokeeris küsimustiku esitaja oma suhtlusringkonnast. Hilisemal suhtlusel kasutajatega tuli välja asjaolu, et paljud ei pidanud kellegi solvamiseks loodud ja ebasobivat nime kandvat kontot varikontoks. Samuti peeti mõnele kuulsale lauljale (nt. Britney Spears, Vanilla Ninja liikmed) tehtud kontot mitte varikontoks, vaid oma lemmiku kontoks. Samastutakse oma loodud virtuaalidentiteediga või luuakse talle hoopis uus virtuaalne sotsiaaltuust. Kehtestatakse omi reegleid ja sidemeid, üritatakse käituda just nagu nende arvates võiks vastav inimene käituda. Varikontode puhul on täheldatav mängulisus. Kui varikontoga käiakse oma tuttavate kontode peal kommenteerimas, postkasti kirju saatmas või ka pilte hindamas, sisendatakse endale alateadlikult, et see on vaid mäng, samas lootes, et jäädakse anonüümseks (s.t keegi ei tuvasta seost tegeliku isiku ja selle väljamõeldud identiteedi vahel). Tihti luuakse virtuaalidentiteedile hoopis teistsugune kõnepruuk ja suhtlusmall, üritades sellega oma tegelikku „mina“ virtuaalsest mängu-“minast“ võimalikult distantseerida. Taoline mitmete kasutajate poolt loodud virtuaalidentiteetide ühiskond on olnud eriti tänuväärseks uurimisaineks sotsioloogidele, keda huvitas kogukonnasiseste reeglite kujunemine ja rakendamine (Wallace 2002).

Küsimuse peale, kas vastaja teab kedagi, kes on kasutanud või kasutab varikontot, vastas jaatavalt 85% ja eitavalt 15% küsimustiku saanut (Tabel 3.2).

### Kas tead kedagi, kes on kasutanud varikontot?



Tabel 3.2

Seega kuus inimest seitsmest teab varikontode kasutajaid, mis näitab, et varikontode osakaal kogu rate.ee portaali kasutajabaasis võib märkimisväärselt suur olla. Kuna portaalis registreeritud ja aktiivsete kasutajate arv muutub iga minutiga, siis absoluutseid arve esitada on keeruline. Üsna tavapäraseks võib lugeda ka ühe ööpäeva jooksul loodud uute kasutajakontode arvu ~800-1000. Rate.ee portaali statistikale toetudes suletakse ööpäevas umbes 100 kontot, neile lisanduvad veel süsteemi poolt vananenuks tunnistatud kontod, mis automaatselt kaovad. Süsteemi poolt kustutatakse kontod, kuhu pole sisse logitud viimase kuue kuu jooksul, kasutaja poolt blokeeritud kontod juba kahe kuu möödumisel ning kontod, kuhu pole peale registreerumist üldse sisse logitud, ühe kuu pärast. Kuna kontode lisandumine on kiirem kui kadumine, siis kokkuvõttes tuleb neid pidevalt juurde, sealhulgas kindlasti varikontosid.

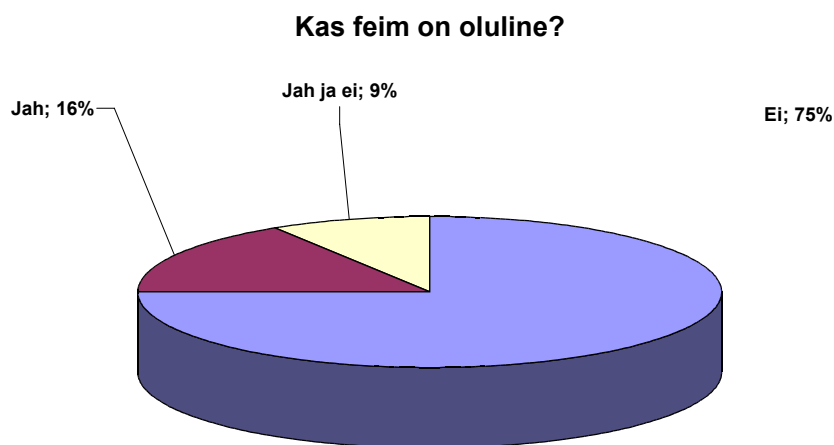
Küsimusele, mis põhjustel kasutaja arvab teisi varikontosid pruukivat, vastati järgnevalt:

- sest soovitakse varikontole palju feimi koguda ja hiljem oma õiged pildid sinna lisada;
- lollitamiseks või nalja tegemiseks;
- vanade või natuke rumalamate inimeste mõnitamiseks;
- oma poisi truuduse kontrollimiseks;
- feimi kasvatamiseks;
- kellegagi suhtlemiseks;

- teistega ebaviisakalt suhtlemiseks, oma identiteeti varjates;
- mitme väljavalitu valimiseks (kuna ühe konto all saab valida ainult ühe väljavalitu);
- igavusest;
- ei tea.

Kuna küsimustikule vastajad olid ise realselt rate.ee portaali haldajatele vari- või lisakontodega vahele jäänud, võib sellest kaudselt välja lugeda ka vastajate endi põhjuseid vari- või lisakontode loomiseks. Samuti toetab seda oletust fakt, et kasutajate endi varikonto kasutamise põhjused langevad teistele antud hinnanguga suuresti kokku.

Vastajad pakkusid üheks varikontode loomise põhjuseks feimi kasvatamise (12% vastajatest), aga küsimuse peale, kas nad peavad feimi oluliseks, vastas 75% vastajaist eitavalt ja 16% jaatavalt, 9% jäid neutraalseks (Tabel 3.3).



Tabel 3.3

Kuna rate.ee portaali ei võimalda uute kontode loomisega tehniliselt oma feimi suurendada ja 75% vastajatest ei pidanud seda oluliseks, siis feimi pärast loodud varikontode koguarvu võib üsna väikeseks lugeda.

Vastajate suhtumine identiteedivargustesse ehk siis nende enda pildi või andmete kasutamisse kellegi teise poolt suhtus 90% vastajatest taunivalt. Kasutajate vastuste põhjal

üritaksid nad välja selgitada identiteedivarga isiku, teatada sellest moderaatoritele või ühel juhul isegi oma vanematele. Neli vastajat jäid seejuures ükskõikseks, neid ei häiriks kellegi teise poolt nende identiteedi varastamine, seni kuni sellega neile halba ei tehta. Varem või hiljem ennustati varikontode ilmsikstulekut ja sulgemist. Kuigi antud juhul pole tegu kasutaja pangakoodide, isikukoodide vms. vargusega, kuulub see siiski identiteedivarguste alla. Rate.ee portaalis identiteedivarguse ohvriks langenud kasutajad on ka politseisse pöördunud, misjärel on kriminaalmenetlust alustatud. (Randla, 2006)

Nagu selgus, kujundatakse varikontosid ka uute situatsioonide (vestlused, kommenteerimised jt) loomiseks. W.I. Thomase tuntud ütlus „kui inimesed määratlevad situatsioone kui reaalseid, siis on nende situatsioonide tagajärjed nende jaoks reaalsed“ (McQuail 2000, lk 412) avardab mõistmisvõimalust, miks luuakse vari- või paralleelidentiteete ehk varikontosid. Ühe võimaliku edasiteena ongi oma loodud identiteedina käitumine.

Vastajad küll ei põhjendanud täpsemalt oma vastuseid, kuid nende loodud variidentiteetidega kontosid vaadeldes selgus, et näiteks ühe Vanilla Ninja bändi liikme andmeid kasutades loodud konto all püüdis selle kasutaja käituda nii, nagu ta arvas, et antud inimene käituks. Seda protsessi kirjeldab ka sümboolse keskkonna kujundamine (Lang, Lang 1981). Portaali kasutaja loob endale teise mina, paralleelidentiteedi ehk portaali mõistes varikonto. Kasutaja võib lisada küll oma pildid, ent isikuandmed võivad siiski erineda, nagu ka portaalis väljavalitu, erineda võib ka teiste kasutajatega suhtlemine. Küsimustikust selgus, et algselt luuakse viimatikirjeldatud konto oma piltide lisamiseks, kuid hiljem võib kasutaja hakata seal hoopis teist elu elama, teistmoodi kommenteerima ja käituma. Eelmine konto võib jääda tahaplaanile ja kasutaja võib selle lõpuks isegi sulgeda, minnes edasi oma uue identiteediga. Põhjusena tuuakse soov portaalis kasutajanime vahetada, igavus, feim, suhtlusringkond. Vastuste vähesust arvestades võis neid üksikjuhtumiteks pidada. Pigem kasutatakse kontot siiski kellegi solvamiseks või halvustamiseks, seejuures ei samastata end loodud identiteediga, pigem kaugenetakse sellest võimalikult palju, hajutamaks kahtlust oma õigelt identiteedilt. Näiteks kommenteerides oma vihavaenlast halvasti, kommenteeritakse ka suvaliselt valitud kasutajaid nii. Isiklikele tähelepanekutele toetudes võib väita, et isegi oma õige

identiteediga kontot on sel viisil kommenteeritud, jälle põhjuseks vaid üks – tähelepanu hajutamine enda identiteedilt.

## **6. Intervjuude tulemused ja analüüs**

### **6.1 Intervjuude vastused ja analüüs**

Soo mõju vastustes ei täheldanud, küll oli märgatav ühe intervjuueeritava puhul ebamugavustunne, mis väljendus silmadega pidevas ümbruse jälgimises, vastuste lühiduses ja kontsentreerumishäiretega. Küsimusi pidi kordama ja pikemalt selgitama, vastused tulid üsna napolisõnalised, väljendudes paari küsimuse puhul vaid pearaputusega.

Küsimuse peale, kas varikonto on parem või halvem jäi kümnest intervjuueeritavast kaheksa esialgu erapooletuks vastates, et see oleneb identiteediloojast ja selle identiteediga vestlusse astunust, vaid kaks vastas halvem. Pikema vestluse käigus selgus esialgu kõhkleva vastuse andnud intervjuueeritava tegelik negatiivne hoiak varikontodesse, kes ei osanud varikontot peale hindamise, testide lahendamise või semule vembu mängimiseks kasutada. Juba esimeses vastuses loeme välja mängulisuse aspekti näiteks variidentiteedi kasutamises sõbrale vembu mängimiseks. Täpsustava küsimuse peale seletas üks intervjuueeritavatest vembu mängimise lahti järgnevalt:

*„Võtsin suvaliselt lehelt pildid ja lisasin need rate kontole ja siis kommenteerisin sõpra ja kirjutasin talle postkasti.“*

Kuid tunnistas, et enam nii ei tee ja on isegi sellise vembu ohvriks langenud ning tegi selle vaid teisele kättemaksuks. Lühikese mõtlemise peale tundus intervjuueeritavale taunitavana kui luuakse meessoost isikute poolt naissoost identiteet ja üritatakse seeläbi nalja teha. Lõhestunud identiteet tähtis, sest tunnetades poolikut identiteeti, mis kunagi ei saa valmis, võib katsealune mõista ja liituda teiste osaliste identiteetidega (Harway, 1998). Nagu ka virtuaalsed keskkonnad omavad seetõttu olulist rolli meie oma identiteedi eripärade mõistmiseks (Turkle, 1996: 254). Identiteedivargusest ja sellega mängimisest rääkis üks intervjuueeritav järgmiselt:



*„Face.lv topist sain mingi naise ilusa naise pildi ja siis hakkasin sellele pildile seitsmeid ja kümneid nuruma /.../ keegi vist avastas selle ja kitus modedele ära, sellepärast pandi minu konto ka kinni.“*

Nagu intervjuueeritav seletas, tahtis ta ainult nalja teha. Ta ei saanud aru, miks tema konto naljategemise pärast suleti ja tundis huvi, et kas peale küsimustele vastamist on võimalik ka kontot avada. Neljal korral mainiti ära negatiivse poolena ka asjaolu, kui tuttavalt saadud autoriseerimiskoodi kasutades loodud varikonto avastatakse ning suletakse siis suletakse ka tuttava konto. See tooks omakorda pahanduse variidentiteedi loojale. Küsimusele vastamise lõpus tõdeti, et varikonto on pigem halvem kui hea.

*„Halvem, sest pole mingit mõtet omada kahte kontot kui see on ka keelatud, suurepäraselt saab hakkama ka ühe kontoga.“*

Üks intervjuueeritav vastas täiesti omakasupüüdlikult:

*„Mu klassiõel on varikas. Ükskord tema juures niisama tegime ja kirjutasime ühele klassivennale, mitme peale võiks ju üks varikas olla“*

Küsimus, kas varikontoga suheldes ka mingeid raskusi esines tõi kümnest vastajast kaheksa suule eitavad vastused. Kuna kasutajad olid enne varikontoga vahelejäämist neid vaid põgusalt kasutanud siis võib üks põhjustest siin peituda. Kümnest vastajast kaheksa ei olnud omasõnul jõudnud arendada suuri ja põhjalikke vestluseid, vaid mõned kirjavahetused või kommentaarid ning hindamised.

*„Ei ole keeruline suhelda, tavaliselt tehakse see ainult lollitamiseks. Näiteks teistele mingite totakate kirjade saatmiseks, cyber rate`s spämmimiseks või kommenteerimiseks.“*

Kahtluste hajutamiseks ja kirjavahetuse lõpetamiseks pakkus üks intervjuueeritav välja erinevaid lahendusi.

*„Kui keegi kahtlustama hakkab, ei pea ju vastama /.../ Hiljem saab öelda, et ema kutsus, vms. /.../ või poiss ei luba võõraste meestega rääkida“*

Intervjueeritavate seas oli täheldatav kindel hoiak ei vastus anda, kuid täpsustustest võis ikkagi raskusi välja lugeda. Kõhklev argumentatsioon esitati mitmel korral ka alles intervjuu käigus uuesti sama küsimuse poole tagasipöördumisel. See on selgitav ka intervjueeritavate esmasest intervjuu alguse pingestatusest ülesaamisega ja intervjuu käigus avatumaks muutumisega.

*„Ei ole raske /.../ Peab lihtsalt natuke mõtlema, et kui sul on pildid, mis näitavad vanuseks 19, siis peab ka sedamoodi jutustama /.../ Mitte nii, et räägid kellelegi, et ta saadab kümneid, feimiks või ma ei tea. Lapsikut juttu pole küll mõtet ajada, siis saadakse kohe aru.“*

Suheldes raskusi valmistanute põhiprobleemiks kujunes pildi ja vanuse sobivus andmete ja seal kasutatava suhtlemiskeele vahel. Kuigi luuakse uus identiteet siis ei pruugi identiteedi loonud isik seda täielikult adapteerida ja võib seetõttu vigu hakata tegema. Mida rohkem aktiivselt kasutatavaid identiteete kasutaja loob, seda keerulisemaks lähevad suhtlused tema jaoks.

*„Ma arvan, et mingil määral kindlalt. /.../ Varikonto alt suhtlemisel on alati tähtis pilt ja kui küsitakse vanust siis ka see peab sobima /.../ Näiteks vanust peab meeles pidama ja on ka palju muud mida vaja meelde jätta.“*

Suhtlus küll intervjueeritavatele probleeme ei valmistanud, kuid väideti, et varikonto alt suheldakse teisiti. Üritatakse samastuda enda loodud identiteediga, mida võis selgelt välja lugeda ühe 14-aastase poisi sõnadest:

*„Kasutasin naise pildiga kontot ja siis käitusin ka nagu naine /.../ Ei kasutanud nii roppe sõnu ja olin väga sõbralik.“*

Hoiatati, et ei tohi kirjutada õige identiteedi all kasutama harjutud slängi, sest see võib variidentiteedi reeta ja endaga kaasa tuua konto sulgemise. Samas kui kasutaja lõi variidentiteedi, millega soovis kedagi solvata siis sõnakasutust ei valitud, reeglina valis kasutaja oma loodavale variidentiteedile ka juba vastavasisulise kasutajanime, näiteks

„mineperse1“, „sittt“, „andresonloll“. Vastandina solvajatele kasutas üks vastajatest kontot ka oma väljavalitule salaja armastuse avaldamiseks. Ka neid variidentiteete on võimalik kasutajanimede järgi eristada, näiteks „armastancathyt“, „armastansind“, „kallisjuhan“, „kallismammu“. Nagu solvamiseks nii ka armastuse avaldamiseks mõeldud variidentiteete kasutatakse intervjuueeritavate sõnade järgi lühiajaliselt, reeglina vaid oma eesmärgi täitmiseks ja peale seda soovitakse kontost võimalikult kiiresti lahti saada. Intervjuudest selgus, et variidentiteedist lahtisaamiseks ei pea ootama kuni konto ise kustub vaid kasutatakse ka palju lihtsamat võimalust. Nimelt variidentiteedi kasutaja saabab portaali administreerimisega tegelevale moderaatorile solvava sisuga kirja või kommentaari. Kontode sulgemise tõenäosus pidavat olema 100% kindel. ’

*„Kirjutasin ühele modekale nagu, et mine persse ja bloki mu konto ära kui tahad, sa niikuinii ei julge ju! Konto pandi viie minutiga kinni.“*

Samas isiklikele kogemustele tuginedes võib väita, et ebaviisakaid kommentaare või solvava sisuga kirju saatnud kasutajatega võib moderaator ka kontakti astuda ning uurida käitumise tagamaid. Reeglina saab variidentiteedi looja oma ebaviisakast käitumisest aru ja esitab seejärel oma palve viisakal kujul või palub vabandust. Nagu ka intervjuudest selgus siis kasutaja, saades solvava kommentaari või kirja, mõnelt täiesti tundmatult kontolt, üritab välja selgitada teo taga seisvat kasutajat. Arvati, et suheldakse küll teisiti, aga varikonto on äratuntav. Pakuti välja üksikud variandid, mis puhul pole varikonto alt toimuv suhtlus äratuntav.

*„Põhimõtteliselt kui tüdruk lisab enda piltide asemele kellegi teise pildid, võib see päris usutav olla“*

Siin all peeti silmas juba kellegi reaalselt eksisteeriva identiteedi või konto muutmist kellegi teise omaks, mugandades andmeid vastavalt vajadusele (pilt, vanus, asukoht, jne).

Erinevad identiteedid saavad erinevalt läbi, ühed sobivad omavahel rohkem kui teised. Erinevad identiteedid võivad tekitada usaldust või hoopis pahameelt ning kartust. Näiteks kasutajanime „armastancathyt“ puhul on juba ilma kontoga lähemalt tutvust

tegemata tuntav positiivne suhtlemine. Sõna armastan all mõistetakse enamasti positiivseid asju ja seega peaks see ka usaldust tekitama. Antud konto lähemal vaatlusel selguski, et see identiteet oli loodud armastuse avaldamiseks ja kasutati vaid korra. Korra kasutamiseks mõeldud kasutajanimi oli ka „mineperse1“, mis ilmselgelt tekitab negatiivse hoiaku. Antud konto lähemal vaatlusel selgus, et see identiteet oli loodud teise kasutaja solvamiseks, üritades seejuures õiget identiteeti varjata. Kuidas valitakse konto, mille alt vestlust arendada? Intervjueeritavad vastasid, et põhiliselt suheldakse enda õige konto alt, jättes varikonto kõrvale, kuna seal eriti sõpradega ei suhelda, pigem juhututtavad, kelle kulul niisama nalja tehakse. Näiteks andes vestluspartnerile mõista, et ta räägib naisterahvaga, kui tegelikult kasutab naise identiteeti hoopis mees. Kuigi selliseid situatsioone mainiti küll vaid paaril korral, näitab see siiski internetis identiteetide loomisega tegelevate inimeste mängulisust. Näidatakse end kellegi teisena, keda mitte ei olda (Kiesler 1997; Goldman 1998). Huvitava asjaoluna pakuti välja ka võimalikke versioone, miks varikonto alt suheldakse:

*„Enamasti ongi tegelikult ju, et varikas tehakse kui ise läbi ei löö“*

Varika all peab intervjueeritav siinkohal silmas variidentiteeti ehk rate.ee portaali mõistes varikontot. Jälle pakutakse intervjueeritavate poolt välja versioon, et varikontode alt suheldakse siis kui õige konto alt ei juleta. Mängulisus võib reaalsuseks muutuda juhul kui loodud identiteet saab võimust reaalse identiteedi üle, muutudes seeläbi ise reaalseks identiteediks (Goldman 1998). Mis toetab ka intervjueeritavate vastuseid küsimusele, kas vahel läheb segamini ka kellega kust suheldakse?

*„No kui sa väga äksi täis oled siis võib minna“*

Samas kümnest vastajast üheksa tunnistas, et ei lähe või ei tohiks segamini minna, kuna suheldavad on erinevad või korra naljategemiseks loodud kontoga ei saanud seda lihtsalt juhtuda. Sealjuures naljategemiseks loodud identiteedi ja õige identiteedi suhtlusringkonnad kattusid. Huvitaval kombel tunnistati kahe intervjueeritava poolt ka suhtlust oma loodud virtuaalse identiteedi ja õige identiteedi vahel.

*„Olen küll endale kirjutanud õige konto peale, kirjutasin midagi suvalist n.ö. puid-padi nagu näiteks mingeid tähti järjest“*

Seega identiteetide omavaheline suhestatus läbi mängulisuse on võimalik ka teadlikult ja iseenda loodud identiteetide vahel. Kuna iseendaga suhelnud isikud on vanuseliselt 14-15 aastased siis ei osanud nad seda käitumist kuidagi põhjendada. Väites vaid, et igavusest ja niisama.

Intervjuude puhul mainiti varikontode loomispõhjustest enamasti igavust ja vaheldust igapäevases elust, vähemal määral varikonto omamise tunde pärast ja ka lolli jutu ajamist vaid ühel korral sooviti teist pereliiget seeläbi mõjutada rate.ee keskkonda kasutama.

*„Tahtsin, et õde hakkaks ka reiti kasutama, aga ta ütles, et ei taha feimida ja siis arvasin, et ta feimi pärast ei taha ratesse kontot teha /.../ See konto suleti moderaatorite poolt ja ka selle konto, kes andis mulle autoriseerimiskoodi.“*

Varikonto kasutamine ei andnud kümnest vastajast seitsme arvates soovitud tulemust. Põhjuseks toodi liiga kiire paljastamine vestluspartnerite poolt või lõpuks ka vastaja õige konto sulgemine moderaatorite poolt.

*„Julgem oli küll, saad kõik välja öelda mida tahad /.../ Ootused olid sellised, et „lahe, saab sõpradega nalja teha ja debiilset juttu ajada.“ /.../ Sai ka võõraste inimestega räägitud. Algul lihtsalt „mis teed, jne“, pärast tuli juba haigem jutt ja mõnega ka suurem vaidlus.“*

Varikontode avastamist ei peetud kümnest vastajast viie arvates keeruliseks. Vastajate arvates muudab varikonto avastamise lihtsaks ip-aadresside kontrollimine, ebasobivate kasutajanimede kasutamine nagu „dick“ või „pede“, piltideta ja madala feimiga konto.

*„Madala feimiga kontot keegi ju ei usu, enne pildi lisamist pead feimi ja iseloomustusi koguma, et moded sind usuks. Muidu pole mõtet pilti uppida. /.../ Konto peab tegema koolis või sõbra juures, et ip-d kontrollida ei saaks.“*

Varikonto avastamist keeruliseks pidanute arvamused olid mõjutatud nende tuttavate varikontode kasutamistest. Väites, et nende tuttavad kasutavad varikontosid juba pikemat aega, kahjuks ei õnnestunud seda väidet kuidagi kinnitada. Seega kümnest vastajast viie arvates on rate.ee portaali väga lihtne mitu identiteeti luua ja neid ka pikemalt kasutada.

*„Sõber kasutab juba mitu kuud, aga miks tema kontot pole veel kinni pandud?“*

Intervjuu käigus tunnistati, et ka tabamatuse tunne ja väike tõenäousus oma mänguga vahele jääda paneb varikontosid looma. Piisavalt kogenud kasutajad suudavad luua ideaalilähedasi varikontosid, seejuures oma identiteeti hoolikalt moderaatorite eest varjata. Keeruliseks muudab varikonto loomise juures piltide lisamisel küsitav autoriseerimiskood, mille kaudu saab kasutaja oma pildi õigsust kinnitada. Autoriseerimiskoodi saamiseks peab tal aga olema vähemalt üks rate.ee portaali kasutajast tuttav, kelle kontol vähemalt üks pilt. Identiteedimängu ära kasutades saab ka selle. Reeglina küsitakse kood oma sõpradelt, kes seeläbi vastutavad ka konto eest, kus nende antud koodi kasutati, elik kui keegi on loonud varikonto siis võidakse ka koodi andnud kasutaja konto sulgeda.

*„Küsisin sõbralt koodi, aga siis pandi tema konto ka kinni ja ta oli alguses nagu hullult vihane mu peale.“*

Vastajate arvates on oluline valida sugu, vanus, elukoht ja nimi, ülejäänud andmed pole nii olulised. Samas arvati, et lisades võimalikult palju informatsiooni enda loodud variidentiteedi kohta, paistab see reaalsem välja. Järgmine etapp variidentiteedi loomisel on sobiva pildi valimine. Pildil peab olema kujutatud võimalikult eestlase moodi mees või naine. Huvitaval kombel mainis meessoost variidentiteedi loomist kümnest vastajast vaid kaks. Seega populaarsem on endale luua või võtta naisterahva identiteet kui meesterahva oma.

Kümnest Intervjueeritavast seitse piirdus enda väitel vaid ühe varikonto loomisega, kolm vastajat oli loonud enam kui 2 kontot. Põhjustena mitme varikonto loomiseks mainiti eelmise konto parooli unustamist, sõprade lollitamist, feimi suurendamist ja niisama igavust.

*„Tegin suvaliste nimedega kontod, sest midagi muud polnud ka teha. Ma ei kasutanud neid kontosid rohkem.“*

Samas kui esitati küsimus, kas ühel inimesel võiks ka reeglite vastu eksimata mitu kontot olla siis kõik vastajad olid selle vastu. Halva küljena nähti siin suure segaduse tekitamist kui ka näiteks rate.ee portaali vaadatumate ja kõrgemalt hinnatavate tabelis tekkivate probleemide pärast. Eriti kardeti kui mitmelt kontolt saaks sama inimene mitu kohta edetabelites hõivata või siis teisi mitme konto alt halvasti hinnata. Keerulisemaks muudaks see ka sõpradega suhtlemise, sest siis oleks kõik segamini ja osad oleks eelistatumad.

## 7. Diskussioon

Käesolevas uurimistöös keskendusin eraldi vari ja paralleelidentiteetide suhestatusest õigete identiteetidega ning paralleelidentiteetide loomisel mängulisuse aspektist. Töö alguses esitatud küsimus, kas internetis, täpsemalt rate.ee portaalis suhtlejate poolt loodud vari- või paralleelidentiteedid on omavahel seotud nende õigete identiteetidega läbi mängulisuse aspekti, leidis vastuse. Isiklikele kogemusele ja nüüd ka uurimistöö tulemustele tuginedes võib väita, et mängulisusel on identiteetide suhestatusel roll ja kindel seos. Küsitlusest selgus, et internetti kasutatakse kõige rohkem vaba aja veetmiseks (40%), omakorda rate.ee keskkonda kasutati üle pooltel juhtudel vaba aja veetmiseks (55%), kuna nii küsitluse kui ka intervjuu käigus tulid variidentiteedi loomispõhjuseks välja igavus, naljategemine või lollitamine, siis võib väita, et variidentiteedi loomist võetakse mänguna. Sotsiaalset mängu kasutatakse lõbuks, meelelahutuseks ja puhkuseks (Petkova, 2005).

Isikliku kogemuse põhjal saab esile tõsta kaks rohkemlevinud mänguvõtet. Esiteks luuakse enam kui üks identiteet, suvaliselt valitud kasutajanimedega ja üritatakse nende identiteetidega teisi rate.ee kasutajaid kommentaaride või ebaviisakustega segada. Seejuures teeb see variidentiteedi loojale enamasti nalja, ta ei näe selles midagi halba ja palve peale selline tegevus lõpetada ja end identifitseerida võib ta hoopis hoogu juurde saada ja veel uusi variidentiteete juurde luua. Roberts ja Parks (2001) olid samal arvamusel, et variidentiteedi kasutamist praktiseerivad vähesed kuid neid nähakse suure grupina. Ja üheks põhjuseks miks variidentiteedi loojaid suure grupina nähakse on nende eristumine massist, näiteks ebaviisakas käitumine või mitme suvaliselt valitud tähe/numbrikombinatsiooniga varikonto loomine ja nendega teiste tähelepanu võitmine. Teiseks luuakse üks variidentiteet, millele antakse võrreldes õige identiteetidega võimalikult sarnased omadused, kasutamata seejuures enda identiteedi andmeid.

Vähemlevinud mänguvõtetena rate.ee keskkonnas võib mainida kuulsuste identiteetide kasutamist ja teiste kasutajate õigete identiteetide vargust. Identiteedivargused jagunevad omakorda kaheks, soov varastatud identiteet suhtluskeskkonnast kaotada või soov teise õige identiteedi alt suhelda ja seeläbi oma identiteet luua. Kuna teismeliste



identiteet pole veel kinnistunud ja on mõjutatav, võidakse erinevate identiteedi otsimisprotsesside läbi teiste identiteete kaaperdada ning omistada neid kas täielikult või osaliselt (Goldman, 1998). Kuulsuste identiteetide kasutamise puhul mängib selle looja enamasti valitud tegelaskuju ja elab rolli sisse. Isiklikule kogemusele toetudes võin väita, et viimatimainitud varikontod suletakse süsteemi poolt tavaliselt nädala aja jooksul.

Variidentiteedi kasutajad ise arvasid, et korraks uut kontot luua pole keeruline, samas poolte vastajate arvates on pikemaajaliseks kasutamiseks mõeldud identiteedi loomine tunduvalt keerulisem. Isiklikule kogemus näitab, et lühiajaliseks ja pikemaajaliseks kasutamiseks loodud identiteete on lihtne omavahel eristada, kuid viimaseid avastada juba päris keeruline. Vastajad tunnistasid, et piltide ja andmete otsimise ning vastavusse seadmine pole kõige lihtsam ja siis seisab veel ees variidentiteedi tõetruuna etendamises. Vastajate sõnul peab välimus, andmed ja ka keelekasutus omavahel sobima, muidu võidakse kohe variidentiteet sulgeda. Tõsisemalt variidentiteedi loomise ja kasutamisega tegelnud vastajad kasutasid neid enamasti igavuse peletamiseks, et kellelegi mõni nali teha. Mäng on suuresti põhjuseks miks variidentiteedid loodi. Enda õiget identiteeti kasutades toimub reeglina suhtlus sõpradega ja uute tutvuste loomisega ollakse tagasihoidlikumad. Variidentiteet avab piirid ja suhtleja võib ükskõik mis vanuse, soo või suhtlusmaneeeri valida. Intervjuudest selgus, et enamasti luuakse naissoost variidentiteet. Seda kinnitab ka isiklik kogemus. Naissoost variidentiteetide loomine on lihtsam juba piltide kättesaadavuse osas. Vastustes kinnitati, et naise rolli mängides on suhtluspartnereid palju rohkem, igavus kadunud ja samas saab ka sõpru lollitada.

Variidentiteedi omamine annab nende kasutajatele võimaluse oma vaba aega veeta, mängida. Läbi mängulise enesepresentatsiooni mõjutatakse ka enesepresentatsiooni reaalses maailmas (Zhao, 2005). Seega variidentiteeti omava ja seda mitteomava inimese identiteedi kujunemine on erinev ja virtuaalsel teel läbi mängu suheldes võib see kanduda ka reaalsesse maailma. Ehk inimesele võib tunduda, et saab oma identiteeti alati muuta, näiteks ühel päeval olla mees, teisel naine.

## 8. Kokkuvõte: Identiteetide suhestatus mängulisusega rate.ee keskkonnas

Töö alguses esitatud küsimus, **kas internetis, täpsemalt rate.ee portaalis suhtlejate poolt loodud vari- või paralleelidentiteedid on omavahel seotud nende õigete identiteetidega läbi mängulisuse aspekti**, leidis vastuse. Vaatluse all olid virtuaalidentiteediga kasutajad, kes omasid ka vari- või paralleelidentiteeti. Vaatlus viidi läbi kahes osas. Esiteks küsitlus ja teiseks valitud osalejatega intervjuud. Kui küsitlus oli piiritletud vari- või paralleelidentiteedi kasutajatega siis intervjuus osalejad valiti välja küsitluse põhjal, kuid nad pidid kuuluma vanusegruppi 14-18 eluaastat. Küsitluses osales kokku 100 varikontoga seotud rate.ee portaali kasutajat, tagasisidet andis 52%, tagasiside saatnud osalejatest 58% tunnistas vari- või lisakonto kasutamist ning 85% teadsid kedagi teist, kel on või on olnud varikonto. Vastuste põhjal võib valimit piisavalt suureks pidada.

Varikonto kasutamist mittetunnistanud kasutajate tausta uurimise käigus selgus, et kuulsuste identiteeti kopeerivad, ajutiseks kasutamiseks mõeldud või ebatsensuurse nimega kontot ei peeta varikontoks. Põhjuseid võib olla kaks, kas ei peeta varikontot üldse „konto“ kriteeriumitele vastavaks või ei tunnustata selle kontoga seotud identiteeti reaalselt eksisteerivana ehk siis konto kasutaja „minaga“ seotuna. Mitmed uuritutest püüdsid oma varikonto nimel esinedes rõhutatult seda väljamõeldud isikut oma tegelikust identiteedist distantseerida, käitudes moel, mida nende arvates oleks võimatu nende endiga seostada.

Kuna intervjuueeritavad olid kõik ise ka variidentiteedi loonud ning neid kasutanud siis üks püstitatud uurimisküsimustest oli, kas variidentiteedi ja õige identiteedi suhtlusringkonnad kattuvad? Vastused jagunesid kaheks. Kümnest kuus vastajat olid loonud variidentiteedi hetkeliseks kasutamiseks, kellegi solvamiseks, kontrollimiseks või vembu mängimiseks ja nende tutvusringkonnad kattusid üksikutel kordadel, ülejäänud neli vastajat olid omasõnul igavusest või vaba aja veetmiseks variidentiteedi loonud. Internetis on identiteedid tihti võltsitud läbi mängu, neil on kaks põhikategooriat – esiteks „lapse mäng“, mis on tüüpiline loomadele ja lastele, kus mängulisusega on seotud teadmiste ammutamine ja teiseks „sotsiaalne mäng“, mis on tüüpiline täiskasvanud inimestele ja mida kasutatakse lõbuks, meelelahutuseks ning puhkuseks (Petkova, 2005).

Rate.ee portaali kasutatakse enamasti suhtlemiseks ja uute tutvuste loomiseks. Alati ei tehta seda siiralt vaid kasutatakse portaali võimalusi ja nõrku kohti vari- või paralleelidentiteedi loomiseks, millega üritatakse teiste identiteete läbi mängu mõjutada.

Ühtlasi andis varikonto distantseeritusest märku asjaolu, et vahelejäänud kasutajad ei hoolinud valekonto sulgemisest põrmugi, samas kui oma tegeliku „minaga“ seotud profiili üritati innukalt sulgemise eest kaitsta. Kui küsiti, kuidas nad ise reageeriksid, kui keegi teine nende andmete või piltidega varikonto teeks, pidas kümnest vastajast üheksa seda väga taunitavaks ja lubas aktiivselt reageerida, tunnetades seega tugevat seost oma õige identiteediga. Paralleelidentiteetide ja mängulisuse vahel on tihe seos, paralleelidentiteet luuakse enda identiteedi varjamiseks, teiste inimeste kulul nalja tegemiseks või kindla inimesega suhtlemiseks tema kontrollimise või ärritamise eesmärgil. Läbi mängulisuse mõjutatakse sotsialiseerumisprotsessi ehk oma identiteedi loomist (Furth, 1996). **Töö käigus saadud vastustest võib järeldada, et kasutajad ei tunnista isiklikku seost enda loodud rate.ee varikontoga ja seeläbi ka kontole antud identiteediga, kuid alateadlikult tunnistavad nende seost mängulisusega.** Ehk siis püstitatud hüpotees leidis kinnitust.

## **9. Summary: Identity relations through playfulness in rate.ee environment**

This bachelor's thesis studies internet, to be exact rate.ee portal communicators fake and parallel identity connections with their real identity through playfulness.

Under research were virtual identity users, who owned also a fake or parallel identity. Research was conducted in two phases. First, there was a questionnaire and for second interviews with selected users. Questionnaire was limited one hundred portal users, who were using fake- or parallel identity, and ten interviewees were selected from the answers of questionnaire, but they had to fit agegroup from 14 to 18 years. 52% of questionnaires were answered and from them 58% testified using fake- or parallel identity and 85% knew someone who has or had a fake identity. Relied to answers could be concluded, that selection was sufficient.

From background check of users, who did not testify using fake identity, revealed that accounts that copied famous people or shortly used or impolitely named accounts were not considered as fakes. Reasons for that could be two, fake account is not considered as account at all, or fake identity that comes with that account is not considered for real existent, and therefore related to users "me". Many research subjects tried to distance their own personal identity and fake identity behaving in the way that they thought it could be impossible to relate fake account to their own.

Even unconcerned action to deleting their fake identity showed marks of their distance between fake and real identity. They did not care about those, but tried to protect and were concerned what could happen to their real identity. When asked, how would they react when someone used their personal data or picture to make a fake account, then nine people out of ten felt it not proper and would react active, therefore feeling strong relation with their real identity. Between fake identity and playfulness is a strong connection, fake identity is created to conceal real identity, to play a joke on others or to communicate with certain person, to irritate or to check him or her out. Socialization process is influenced through playfulness, and therefore also identity creation (Furth, 1996). **From gathered**

answers could be deduced, that users do not testify personal relations with fake useraccounts in rate.ee portal, and thereby to account given identity, but subconsciously acknowledge identityconnections through playfulness.

## **Kasutatud kirjandus:**

- Baudrillard, J. (1998) *The Consumer Society: Myth and Structures*. London: Sage
- Benwell, B., Stokoe, E. (2006). *Discourse and identity*. Edinburgh: Edinburgh University Press, 243-280
- Bourdieu, P. (1977). *Outline of a Theory of Practice*. London: Cambridge University Press
- Boyer, W. A. R. (1998). Playfulness enhancement through classroom intervention for the 21st century [http://findarticles.com/p/articles/mi\\_qa3614/is\\_199701/ai\\_n8754906](http://findarticles.com/p/articles/mi_qa3614/is_199701/ai_n8754906), aprill, 2007.
- Clandinin, D.J., Connelly & F. M. (1994). Personal experience methods. N. K. Denzin & Y. S. Lincoln. *Handbook of Qualitative Research*. California: Sage Publications, 413-427)
- Cole, A & Knowles, G. (2001). *Lives in Context: The Art of Life History Research*, Walnut Creek: Altamira
- Fornäs, J., Klein, K., Indendorf, M., Sunden, J., Sveningsson, M. (2002), *Digital Borderlands: Cultural Studies of Identity and Interactivity on the Internet*. New York: Peter Lang Publishing Inc.
- Furth, H. G. (1996). *Desire for Society: Children's knowledge as social imagination*. New York: Plenum Press
- Gaiser, Ted (1996) *Conducting On-Line Focus Groups: A Methodological Discussion*. *Social Science Computer Review*, 15, 2, 135-144
- Goldman, L. R. (1998). *Child's Play: Myth, Mimesis and Make-Believe*. New York: Oxford University Press

Haraway, D. (1998) The Persistence of Vision. The Visual Culture Reader. London: Routledge, 191-198

Kalmus, V., Runnel, P., (2005) Noored ja Meedia. Tartu: Tartu Ülikooli Kirjastus

Kalmus, V., Lauristin, M., Pruulmann-Vengerfeldt, P. (2004). Eesti elavik 21. sajandi algul: ülevaade uurimuse Mina. Maailm. Meedia tulemustest. Tartu: Tartu Ülikooli Kirjastus

Katz, L. G.; Evangelou, D.; & Hartman, J. A. (1990). The case for mixed-age grouping in early childhood education programs. Washington, DC: National Association for the Education of Young Children.

Kiesler, S (1997). Culture of the Internet. New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates

Lang, G, Lang, K. (1981) Mass Communication and Public Opinion: Strategies for Research. New York: Basic Books

Lawler, S. (2003) Mothering the Self, London Routledge

McClellan, D. E. (1994). Multiage grouping: Implications for education. In Pannelle Chase & Jane Doan (Eds.). Portsmouth, NH: Heinemann

McQuail, D. (2000) McQuail's Mass Communication Theory. London: Sage Publications

NETI: Eesti WWW Top100 <http://www.neti.ee/info/top100.html>

Oakley, A. (2000) Experiments in Knowing: Gender and Method in Social Sciences, Cambridge: Polity Press

Oja, A. (2006) Eesti keel internetis. Teaduslik artikkel. Kogumik: Keel ja arvuti, Tartu Ülikooli üldkeeleteaduse õppetooli toimetised 6. Tartu: Tartu Ülikooli Kirjastus

Petkova, D. (2005). Homo Ludens and Identity Construction in the Social Space of the Internet. Scientific Papers of Media Skills and Competence Conference. 51-55

Poster, M. (1998) Virtual ethnicity: Tribal identity in an age of global communications. California: Thousand Oaks

Randla, S. (2006). Politsei uurib rate'i konto hõivamist. SIÕhtuleht, 18. september

Rheingold, H. (1994). The Virtual Community: Homesteading on the Electronic Frontier. London: Secker and Warburg

Roberts, L. D. & Parks, M. R. (2001). The Social Geography of Gender-switching in Virtual Environments on the Internet. E. Green & A. Adam. Virtual Gender: Technology, Consumption and Identity. London: Routledge. 265-285

Smith, J & Deemer, D. (2003). The Problem of Criteria in the Age of Relativism. N. K. Denzin & Y. S. Lincoln. Collecting & Interpreting Qualitative Materials. London: Sage. 419-457

Taylor, P. (1985). Human Agency and Language: Philosophical Papers 1. Cambridge: Cambridge University Press

Turkle, S. (1996). Life on the Screen: Identity in the Age of the Internet. London: Weidenfeld & Nicolson

Zhao, S (2005). The Digital Self: Through the Looking Glass of Telescopresent Others. Symbolic Interaction, 28, 3, 387-405

Valk, A. (2003). Identiteet. Tartu: Tartu Ülikooli Kirjastus

Uusen, K. (2006). EMT ostis poole rate.ee-st. Postimees, 5. aprill

Wallace, P. (2002). Internetipsühholoogia. Tallinn: Valgus



Weissman, Rachel (1998). Online or Off Target. *American Demographics*, 20, 11, 20-21

Weizenbaum, J. (1966). ELIZA--A Computer Program For the Study of Natural Language Communication Between Man and Machine. *Communications of the ACM* 9, 36-45

## 11. Lisad

### Küsimustik ja intervjuu küsimused

#### Rate.ee varikontode küsitlus

Tere! Käesolev uurimus on osa Tartu ülikooli jaoks tehtavast seminaritööst. Vastused on anonüümsed ja neid kasutatakse ainult teadustöös. Täpsustavate küsimustega võib pöörduda vanemmoderaator Guuguu või moderaator Cashmiri poole.

\*Sinu vanus:

\*Sugu:



mees



naine

\*Mitu tundi päevas kasutad internetti?

ei kasuta iga päev  
alla tunni  
1-2 tundi  
2-3 tundi  
3-4 tundi  
rohkem kui 4 tundi

\*Kas jagad arvutit kellegi teisega?

ei, mul on oma arvuti  
jagan arvutit pereliikmetega  
kasutan sõbra arvutit  
käin internetipunktis  
kasutan arvutit koolis  
muu

Soovi korral saad CTRL klahvi all hoides märkida mitu varianti.

\*Mitu tundi päevas kasutad rate.ee keskkonda?

ei kasuta iga päev  
alla tunni  
1-2 tundi  
2-3 tundi  
3-4 tundi  
rohkem kui 4 tundi

\*Milliseid suhtluskeskkondi veel kasutad? (nt Orkut, MSN, ICQ, ...), loetle

\*Mille jaoks internetti kasutad? Õppimine, vaba aja veetmine, sõpradega suhtlemine, uute tutvuste loomine, info otsimine, fotode/videoklippide lisamine ja vaatamine, muu (täpsusta) ...

Järjesta tegevused selle järgi, mida Sa ise enda jaoks olulisemaks pead, nt: 1. sõpradega suhtlemine, 2. õppimine, ...

**\*Kas kasutad internetti ka mobiiltelefoni vahendusel?**

☐ jah ☐ ei

Kui jah, siis milliseid lehekülgi kasutad mobiili kaudu?

uudisteportaalid

Soovi korral saad CTRL klahvi all hoides märkida mitu varianti.

**\*Nimeta kolm veebilehte, mida kasutad kõige rohkem (ükskõik, kas mobiiliga või arvutis):**

**\*Sõpradega suhtlemiseks kasutad .. (järjesta tähtsuse põhjal):** saan kokku, MSN, e-post, rate.ee keskkond, mobiiltelefon, muu (täienda ise):

**\*Mis eesmärgil kasutad rate.ee keskkonda?**

niisama aja veetmiseks  
sõpradega suhtlemiseks  
uute inimestega tutvumiseks  
enese väljaelamiseks  
kallima leidmiseks

Soovi korral saad CTRL klahvi all hoides märkida mitu varianti.

**\*Milliseid teenuseid rate.ee-s kasutad?**

hääletamine  
kirjade saatmine  
foorum  
kommenteerimine  
blogimine

Soovi korral saad CTRL klahvi all hoides märkida mitu varianti.

**\*Kas oled kasutanud ka teist kontot (varikonto, lisakonto)?**

☐ jah ☐ ei

NB! Neid vastuseid ei kasutata Sinu vastu!

**\*Mille jaoks Sa oled seda kasutanud või miks Sinu meelest teised seda kasutavad?**

Näiteks: feimi kasvatamiseks, oma piltide hindamiseks ja kommenteerimiseks, kellegi teise piltide mahategemiseks, mõne kuulsuse mängimiseks, oma tuttavale tünga tegemiseks, ...

**\*Kui tõsiselt suhtud pildikommentaariesse ja hinnetesse?**

võtan neid tõsiselt  
suhtun halba hindele isiklikult  
vaatan alati, mis hindeid tuttavad annavad  
maksan halva hinde eest kätte  
arvan, et sõbrad peaksid üksteise pilte alati hästi hindama  
ei võta hindeid tõsiselt

Soovi korral saad CTRL klahvi all hoides märkida mitu varianti.

**\*Kas pildi keskmine hinne näitab Sinu arvates pildi headust, pildil oleva inimese kaunidust või midagi muud?**

**\*Kui tõsiselt suhtud iseloomustustesse? Kas need kirjeldavad Sinu arvates inimese tegelikku iseloomu?**

**\*Kas TOPi pääsemine ja seal püsimine on oluline? Mida see annab?**

**\*Kas erilistesse pääsemine on oluline? Mida see annab?**

**\*Kas usaldad rate.ee vestluspartnereid?**

☐ jah ☐ ei ☐ sõltub inimesest

**\*Kas internetist on Sinu arvates võimalik tõelisi sõpru leida?**

☐ jah ☐ ei

**\*Kas oled oma andmeid profiilis moonutanud? (vale vanus, elukoht, keeleoskus jne)**

☐ jah ☐ ei

Kui jah, siis mis andmeid muutsid ja mis põhjusel?

\*Kas feim on oluline? Kui jah, siis miks?

\*Kas tead kedagi, kellel on (olnud) varikonto?

☐ jah ☐ ei

Kui jah, siis mis Sa arvad, mille jaoks ta seda kasutas?

\*Kuidas suhtusid varikontosse, kust leiaksid enda pildid?

\*Kas populaarsus või feim rate.ee-s mõjutab populaarsust päris elus?

\*Kas oled mõne rate.ee-st leitud tuttavaga ka päriselus kohtunud?  
Kedagi tänaval ära tundnud?

\*Mille poolest on rate.ee suhtlus päriselu suhtlusest parem? Halvem?

\*Kas rate.ee keskkonnas tehtud klubid on olulised? Kas kasutad neid ja mille jaoks?

\*Kas ja mis Sinu elus muutuks, kui ühel päeval enam rate.ee-d poleks?

\*Kas oled oma konto rate.ee-s kunagi blokeerinud? Kui jah, siis miks?

Muud kommentaarid:

Suur tänu vastamast!